

M!
GAMES
3/2009 AUSGABE 185
CyberMedia
WWW.MANIAC.DE

Ins Netz gegangen



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 44.

Sie existieren in einer von vielen Gamern (noch) verschmähten Parallelwelt aus Bits und Bytes, sind im Laden nicht zu kaufen und physisch nicht zu greifen: Die Rede ist von Download-Spielen für PlayStation 3, Xbox 360 und Wii. Weder Sony noch Microsoft noch Nintendo rücken mit genauen Download-Zahlen heraus – ein sicheres Zeichen dafür, dass die Verkaufszahlen nicht mit den von 'normalen' Games konkurrieren können. Schließlich würde sich eine Pressemitteilung im Stil von "Wir freuen uns, dass mittlerweile zwei Millionen Spieler unseren SciFi-Racer 'Wipeout HD' heruntergeladen haben" gut machen.

Da solche Meldungen bislang ausgeblieben sind, brechen wir in der aktuellen Ausgabe eine Lanze für diese Software-Gattung. Auf satten 12 Seiten präsentieren wir die 50 besten Download-Games (ab Seite 78), die vielfach mehr Ideenreichtum und Esprit zeigen als mit hohem Budget produzierte Vollpreis-Titel. An dieser Stelle seien nur zwei Beispiele genannt: "World of Goo" für Wii nutzt clever die Pointer-Fähigkeiten der Fernbedienung und macht mit seinem genialen Spielprinzip gnadenlos süchtig – umso erstaunlicher, dass nur zwei kreative Köpfe dafür verantwortlich zeichnen. Sonys pfiffiges "Echochrome" wiederum hätte mit seinem minimalistischen, auf optische Täuschungen ausgelegten Schwarz-Weiß-Stil im Regal zwischen "Grand Theft Auto IV" und "Call of Duty: World at War" keine Chance – trotz nur 10 Euro Kaufpreis.

Gerade die Kombination aus mutigen Spielideen und günstigem Preis (unsere Empfehlungen starten bei 5 und enden bei 20 Euro) macht Download-Games so attraktiv. Also werft einen Blick auf die Schätze aus dem Netz der unbegrenzten Möglichkeiten und probiert das virtuelle Shopping. Welche Hürden Euch im Weg stehen könnten, verraten wir in unserem Special ebenso wie unsere Redaktions-Top-10 für jedes System. Und damit Ihr in Sachen Download-Spiele immer auf dem Laufenden bleibt, gibt es in der M! Games jeden Monat Tests von allen in den letzten vier Wochen erschienenen Titeln – und das übrigens schon seit zwei Jahren!





25 Jahre Beat'em-Ups, Teil 1: Pixel-Prügeleien SEITE 38



26 Resident Evil 5

53 Pikmin



46 Street Fighter IV

SPIELE-TEST

NACHSPIEL

Akinori Nishiyama über "Sonic Unleashed" SEITE 90

ONLINE

IMPORT

TECHNIK

RUBRIKEN

Killzone 2



PS3 Ego-Shooter 18

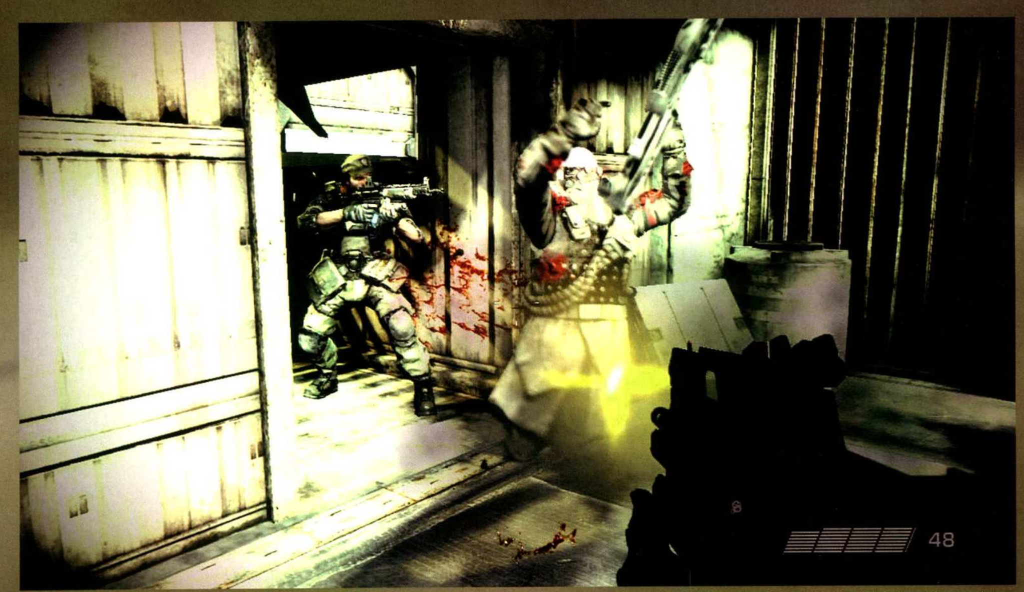
Dreieinhalb Jahre Warten sind genug – das Spiel ist hier! Unser XXL-Test verrät, wie gut der Shooter wirklich ist.

An wen denkt Ihr, wenn das Stichwort "BioShock" fällt? Genau, an die Big Daddys. Wer kommt Euch in den Sinn, wenn die Sprache auf Horrorfilme wie "Nightmare on Elm Street" und "Halloween" oder den SciFi-Schocker "Alien" kommt? Richtig, die Bösewichte Freddy Krueger und Michael Myers oder die fiesen Sabbermonster. Was diese Streifen mit "Killzone 2" gemein haben? Der Feind ist der Star. Der Feind ziert das DVD-Cover oder die Spielepackung. Der Feind steht sinnbildlich für das Produkt. Die "Killzone"-Serie ohne die grimmigen Helghast mit ihren durchdringenden roten Augen und den bedrohlichen Atemmasken – undenkbar!

Aber wie hieß noch mal der Held aus dem ersten Teil? Na? Templar war der Name des austauschbaren Kämpfers. Und die anderen spielbaren Charaktere? Verschwunden im Videospiel-Nirwana, vergessen. An die Männer mit den Masken hingegen werdet Ihr nach dem Genuss von "Killzone 2" noch lange denken. Euch daran erinnern, wie sehr sie Euch in den Allerwertesten getreten haben, wie hartnäckig sie ihren Heimatplaneten verteidigt haben. Natürlich auch, wie rücksichtslos ihr charismatischer Herrscher seine Soldaten in den sicheren Tod geschickt hat oder wie kaltblütig sein Schoßhund General Radec gegen Eure Kollegen vorgegangen ist.

UNCUT IN DEUTSCHLAND!

"Killzone 2" erscheint ungeschnitten in Deutschland und ist ab 18 Jahren freigegeben. Trotz tiefroter Blutspritzer, derber Zwischensequenzen und brennender Gegner, die einige Sekunden lang mit dem Tod ringen. Vielleicht, weil die Gegner Masken tragen, vielleicht auch, weil Körperteile dran bleiben und Schadenstexturen nicht existieren – wir sind froh drum.



PS3 Auch wenn sie so manchen Energieschub von Eurer Seite benötigen, sind Eure Kameraden zumeist eine echte Hilfe: Mal halten sie Euch den Rücken frei, mal fangen sie Kugeln ab, mal erledigen sie Gegner eigenständig. Der hier zu Boden sinkende Helghast hatte sich im Übrigen nicht ergeben, obgleich es seine Armhaltung vermuten lässt.

Euer Feldzug beginnt in dem Augenblick, als Euer Alter Ego Sev seinen Fuß auf den Planeten Helghan setzt. Ihr werdet oft ins Gras beißen, aber Ihr werdet noch viel mehr Feinde erschießen. Ihr werdet Euch am Controller festklammern und Ihr werdet staunen. Staunen über die künstliche Intelligenz, welche die holländischen Entwickler den Helghast-Kämpfern eingeimpft haben. Zu behaupten, die Rotaugen hätten im Vergleich zu Teil 1 dazugelernt, ist eine glatte Lüge. Sie haben nicht nur dazugelernt, sie sind nicht mehr wiederzuerkennen. Wenn Ihr hinter einer Deckung verharrt, könnt Ihr sicher sein, dass bald ein explosives Metallei in hohem Bogen vor Euren Füßen landet – begleitet von einem grollend-fiesen Spruch des Absenders: "Hier hast du was zum Spielen!"

Also raus aus der Deckung und über das offene Feld gespurtet – zum Glück steckt Ihr einige Treffer weg, bevor der schwarzweiße Bildschirm vom baldigen Tod kündet. Robust sind auch die Helghast: Meist reichen einige Kugeln nicht aus, um die gepanzerten Feinde umzunieten. Einen entscheidenden Vorteil habt Ihr jedoch – Eure Energie regeneriert sich automatisch.

Sind die Schergen erst einmal in Deckung, fängt das Spiel von vorne an: Seid Euch sicher, dass ein Helghast fast nie an ein und derselben Stelle zweimal über die Deckung lugt. Einige Zentimeter über selbige zielen und abwarten, bis der behelmte Schädel wieder auftaucht – das funktioniert nicht. Oft hat aber auch die etwas träge Zielsteuerung Schuld: Wenn Gegner von einer Hausecke zur nächsten spurten, kommt Euer Zielvisier anfangs kaum hinterher. Mit der Zeit gewöhnt Ihr Euch daran – verzagt also nicht, wenn in den ersten Missionen viele Schüsse ihr Ziel verfehlen. Parallel müsst Ihr gefallene Kameraden wiederbeleben oder die Flanken im Auge behalten – gerade in den höheren Levels bietet kaum ein Winkel wirklich Sicherheit.

KRIEG SPIELEN – IM MULTIPLAYER-MODUS



PS3 Endlich mal auf ISA-Leute schießen: Nur im Mehrspieler-Modus und in Bot-Gefechten dürft Ihr als Helghast ran.



PS3 Die Online-Maps sind toll modelliert und bieten dank unterschiedlicher Architektur Platz für viele Spielweisen.

32 Spieler treten im Mehrspieler-Modus an, um sich einzeln oder in Teams zu bekriegen, auch der Zusammenschluss zu kleineren Trupps ist möglich. Das Spektrum der acht Karten orientiert sich am Solo-Modus und reicht von symmetrischen Gebieten über verwinkelte Gebäude bis zu weitläufigen Außenarealen. Bestimmt zudem, ob Ihr ausschließlich gegen Teilnehmer gleichen Ranges antreten möchtet; immerhin leidet der Spaß häufig, wenn Einsteiger und Profis aufeinander treffen.

Dem starken Online-Modus von "Call of Duty: World at War" begegnet "Killzone 2" mit einem eigenen Ranking-System, das Euch diverse Orden verleiht. Für acht gleiche bekommt Ihr Medaillen, mit denen Ihr neue Charakterklassen und Ausrüstung freischaltet und nach Belieben kombiniert. Mit der Zeit steigt Ihr im Dienstgrad auf, erst als Sergeant gründet Ihr eigene Clans. Herzstück der spannenden Matches sind die sogenannten 'Missionen' – im Verlauf der Runden streut das Spiel zufällige Aufgaben ein, zum Beispiel den 'Bodycount': Wer für sein Team innerhalb eines Zeitlimits die meisten Abschüsse holt, erhält einen Orden. Alternativ begebt Ihr Euch auf die Suche nach einem Propaganda-Radio, das Ihr möglichst lange in Eurem Besitz halten solltet oder platziert Bomben und sichert bestimmte Punkte.



Michael Herde

"GUT"

Ich halte das erste "Killzone" für einen Grafikblender mit mäßigen spielerischen Qualitäten. Dementsprechend skeptisch war ich bei Teil 2. Doch der übertrifft meine Erwartungen bei Weitem: Die dreckige Atmosphäre ist top und endlich steckt auch ein gutes Spiel hinter der schicken Fassade. Die Helghast verhalten sich überraschend clever und sorgen für packende Gefechte, bei denen mich die geschmeidigen Animationen immer wieder verblüffen. Die spärlichen Sixaxis-Einlagen sind hingegen überflüssig, die behäbige Steuerung erschwert präzises Zielen zumindest in den ersten Stunden. Nach langer Eingewöhnungsphase erlaubt sie jedoch ein einzigartiges Spielgefühl, obwohl das Deckungsfeature hinter seinen Möglichkeiten zurückbleibt. Schade auch, dass die Entwickler auf eine Story verzichten, was inmitten der intensiven Kämpfe zum Glück kaum ins Gewicht fällt. Eher stören mich teils lahme Waffen, Fruststellen mit unzähligen Gegnerwellen und Kameraden, die mir in engen Passagen den Weg versperren.



PS3 Ein Mann wie ein Panzer – über Eure Knarre lacht dieser Helghast nur.

PS3 Mit dem Flammenwerfer sind einige Gegner kein Problem – zwar torkeln sie noch Sekunden schreiend herum, können Euch jedoch nicht mehr attackieren. Beachtet auch die akribisch modellierten Ventile an Eurer Waffe.

Oliver Schultes

"SUPER"

Dreckig, kompromisslos, knallhart: Der Krieg gegen die Helghast läuft in einer Intensität ab, die mir regelmäßig den Atem raubte. Die Gefechte fesseln mit herausragenden Kämpfen auf engem Raum, die so nur ansatzweise in "Half-Life 2" und "Call of Duty 4" zu sehen waren. Vorstürmen, das Magazin leerballern, in Deckung gehen, nachladen, aus der Deckung heraus feuern und ein paar Meter weiter das gleiche Prozedere noch einmal, bis die Maskenträger schließlich röchelnd am Boden liegen – das geht an die Substanz und lässt den Adrenalinpegel steigen. Die zweite Stärke von "Killzone 2" ist die Grafik: Kein PS3-Spiel sieht derzeit gleichzeitig so gut und so stimmig aus. Ob Detailgrad, Design oder Animationen – die Optik begeistert auf ganzer Linie. Für die Auszeichnung 'Ego-Shooter-Referenz' reicht es dennoch nicht ganz. "Call of Duty 4" hat mehr Tempowechsel, "BioShock" das spannendere Szenario samt einfallsreicher Story und "Half-Life 2" mit seinen Erweiterungen das insgesamt etwa dreimal so umfangreiche Action-Paket. Das dämpft meine Begeisterung allerdings nur wenig: "Killzone 2" ist ein Kaufgrund für die PS3!

Eine weitere Spezialität von "Killzone 2" sind Kämpfe auf verschiedenen Ebenen – in zerstörten Häusern feuern die Helghast durch Löcher in der Decke, anderswo fliegt tödliches Blei durch die Stufen einer Treppe. Doch keine Sorge: Obwohl Ihr mitunter einen Augenblick braucht, um zu erkennen, von wo Ihr beschossen werdet, sind die Gefechte fast nie unfair – häufige Checkpoints vermeiden Frust. Außerdem habt Ihr der maskierten Armada einiges entgegenzusetzen.

Die Waffen

Wie schon im Vorgänger sind die verschwenderisch detaillierten Flinten eine Wucht: Zig verschiedene MGs unterscheiden sich in Magazingröße, Feuerrate und Zielgenauigkeit. Hinzu kommen u.a. ein Flammenwerfer (der im Gegensatz zu "Far Cry 2" nur Feinde brutzelt), ein explosives Bolzenschussgewehr oder die (zu) starke Elektroknarre. Über Munitionsmangel klagt Ihr nur sehr selten, schließlich könnt Ihr die Waffen der gefallenen Gegner erbeuten; schade eigentlich, dass Ihr stets nur eine dicke Wumme mit Euch herumtragen dürft. Noch mehr Feuerkraft bieten stationäre Geschütze, deren Wucht jedem "Rambo"-Film zur Ehre gereichen würde – im Gegensatz zum Master Chief vermag Euer Held Sev diese nicht aus der Verankerung zu reißen.

Zweimal geben Euch die Entwickler Fahrzeuge an die Hand: Nach einem kurzen Panzereinsatz müsst Ihr lange auf ein weiteres Cockpit warten. Dass dennoch keine Langeweile aufkommt, dafür tragen die Missionsziele Sorge: Ihr müsst die Stromversorgung der helghanischen Verteidigung kappen, Brücken erobern, Plätze verteidigen, Luftabwehrgeschütze zerstören, verschleppte ISA-Soldaten befreien oder auch mal ein Haus sprengen. Klar, dass sich unter die (bis zum Ende des Spiels) knapp 800 getöteten Helghast einige wenige Bossgegner mischen.

Doch auch die normalen Helghast-Einheiten zeichnen sich durch angenehm unterschiedliche Vorgehensweisen aus: Während so mancher mit gezogenem Messer heranstürmende Maskenmann den Begriff 'Kamikaze-Fußsoldat' verdient, machen Euch die gut

ANIME-NAZIS FROM OUTER SPACE

Wie Art Director Jan-Bart von Beek in unserem Interview auf Seite 11 bestätigt, wurde das Design der Gegner im "Killzone"-Universum maßgeblich von unserer Geschichte geprägt. Angefangen bei der wuchtigen Architektur auf dem Planeten Helghan bis hin zu den Abzeichen auf der Kleidung der Feinde, die stark an die Doppelrune der SS erinnern – Hitlers NS-Diktaktur und dessen Ästhetikbewusstsein standen Pate bei der Erschaffung des fiktiven Helghast-Regimes. Ob Euch diese augenscheinlichen Parallelen beim Spielen sauer aufstoßen oder vielmehr in ihren Bann ziehen, müsst Ihr selbst entscheiden. In jedem Fall ist es den Machern hervorragend gelungen, eine realitätsnahe Diktatur und damit ein glaubhaftes Feindbild zu erzeugen.

Laut Guerrilla-Entwickler Roy Postma ist eine weitere Ähnlichkeit lediglich Zufall: die der Helghast-Soldaten mit den Kerberos-Kampfeinheiten der Wolfbrigade im Anime "Jin-Roh". In diesem grandiosen japanischen Zeichentrickfilm aus dem Jahre 1998 (und der Feder von "Ghost in the Shell"-Schöpfer Mamoru Oshii) ist der Hauptcharakter Fuse Mitglied der Spezialeinheit 'Wolfbrigade'. Deren Markenzeichen sind eine schwere Rüstung, Gasmasken sowie rot leuchtende Augen – im Gegensatz zu den Helghast verbergen sich darunter immer noch echte Menschen.





Massenaufmärsche schinden Eindruck: Was bei den Nürnberger Reichsparteitagen (rechts) galt, ist auch den Designern dieses "Killzone 2"-Artworks (links) nicht fremd.





Schwarzer Kampfanzug, Stahlhelm, Atemmaske und natürlich die ikonischen glühenden Augen – die Ähnlichkeit zwischen den Helghast (links) und "Jin Rohs" Wolfbrigade-Einheiten (rechts) ist frappierend.

GUERRILLA GAMES – WER IST DAS?

Seit dem Jahr 2000 wurden im niederländischen Amsterdam unter dem Namen Lost Boys Spiele entwickelt, erst 2003 erfolgte die Umbenennung in Guerrilla Games. Zunächst wurden zwei vielversprechende Projekte der Holländer vor der Veröffentlichung eingestellt, so z.B. das Xbox-Psycho-Abenteuer "Call of the Dragonfly" (Bild links), für das sich kein Publisher finden wollte; auch das drollige Ritter-Jump'n'Run "Knights" erblickte nie das Licht der Spielewelt. Nach dem indizierten "Shellshock Nam '67", das Publisher Eidos vertrieb, begann 2004 eine neue Ära in Amsterdam. Der technisch und atmosphärisch hervorragende PS2-Shooter "Killzone" (mittleres Bild) machte die Entwickler schlagartig bekannt, ein Jahr später übernahm Sony das Unternehmen. 2006 und damit bereits während der Entwicklung von "Killzone 2" wurde die PSP mit "Killzone Liberation" bedacht, einem guten, verflucht schweren Actionstrategie-Titel.



Xbox Guerrillas erstes Projekt "Call of the Dragonfly" wurde nie veröffentlicht.



PS2 Dicke Waffen, sagenhafte Nachlade-Animationen, böse Ruckler – das ist "Killzone" auf PS2.



PSP In "Killzone Liberation" gehen Templar und seine Mannen taktisch vor, nutzen Deckung und sterben dennoch viele Tode.

geschützten Flammenwerfer-Einheiten das Leben schwer – sie rappeln sich sogar vom Boden wieder auf. Noch kniffliger ist der Mann mit der Chaingun: Seine Metallpanzerung knackt Ihr nur mit dem Raketenwerfer; ist keiner zur Hand, dann feuert auf sein Gesicht, bis er Euch erschöpft den Rücken zuwendet – ein ganzes Magazin in Richtung des dort platzierten Gastanks und der Koloss ist Geschichte.

In Deckung…

…geht Ihr mit der L2-Taste – eine Lektion, die Euch die Entwickler schon früh beibringen. Im Gegensatz zu "Rainbow Six Vegas 2" wechselt die Spielperspektive dann aber nicht zur Third-Person-Sicht. In "Killzone 2" lehnt Ihr Euch im Ego-Modus an Wände oder Kisten. Ein Druck auf den Analogstick genügt dann, um aus der Deckung zu schnellen und Feinde ins Visier zu nehmen. Während das bei niedrigen Hindernissen problemlos abläuft, funktioniert das Bewegen im Deckungsmodus nicht optimal – mal stehen Kollegen im Weg, mal könnt Ihr nicht um die gewünschte Kante lugen. Eine Bereicherung für den Spielablauf ist dieses Feature dennoch: Durch Ausnützen der Deckungsmöglichkeiten rückt Ihr leichter vor und vermeidet so manchen digitalen Exitus. Nur schwach ins Spielgeschehen eingebunden wurde hingegen die Sixaxis-Steuerung – beim Snipern ist die Feinjustierung via Analogstick komfortabler; das Aktivieren von Sprengsätzen oder Hebeln geht als nette Spielerei durch, die aber keinen echten Mehrwert darstellt.

Mehr Wert hat da schon die Grafik. "Killzone 2" macht den 2005er Rendertrailer endgültig vergessen und verweist sogar die Ego-Shooter-Referenz "Call of Duty 4: Modern Warfare" in die Schranken (trotz schwächerer Texturen sowie eintönigerer Farbpalette) und wirkt insgesamt stimmiger, echter, schmutziger und wuchtiger. Neben den vielen feinen Details (von kleinen Klappen und Hebeln an den Waffen bis hin zu glühenden Gewehrläufen der Geschütze) tragen die Animationen wesentlich dazu bei. Guerrilla mixt physikbasierte Bewegungen der Körper mit Motion-Capturing-Verfahren; das macht das Stiefeln, Springen, Stürzen und Sterben der Helghast-Einheiten zum Genuss. Ganz nebenbei vermitteln die zuckenden Leiber eine perfekte Rückmeldung Eurer Treffer.



PS3 Auf dem Helghast-Zug klemmt sich unser Charakter Sev hinter das stationäre Maschinengewehr – wir bekommen ausnahmsweise seinen Hinterkopf zu Gesicht.

Natürlich drängt sich auch in puncto Schlachtenintensität ein Vergleich mit der "Call of Duty"-Serie auf: Selbst hier legt "Killzone 2" spätestens in der zweiten Spielhälfte noch eine Schippe drauf. Die Entwickler machen Euch stets klar:



PS3 In die Nachlade-Animationen können wir uns immer wieder neu verlieben – zum Glück hat unser Feind gerade dasselbe Problem.

PS3 Das Bolzenschussgewehr ist eine der martialischsten Waffen – hier erhalten wir gerade eine Trophäe für 20 an die Wand genagelte Feinde.



PS3 Die Panzerfahrt fällt kurz, aber herzhaft aus: Der Stahltank hält einigen schweren Treffern stand und putzt die Helghast mit Raketen und dickem MG vom Schirm.

PS3 Der Wüstenplanet? Diese Kulissen sehen schlicht fantastisch aus.

Hier tobt der Krieg! Wenn Ihr inmitten einer Gruppe versengter Rotaugen-Soldaten thront, über Euch die Flugabwehr donnern hört und zeitgleich fliegende Drohnen Jagd auf Eure Kollegen machen, dann ist nicht mehr Euer Charakter Sev auf Helghan, sondern Ihr selbst. Wer den grandios inszenierten Sturm des Reichstags in "Call of Duty: World at War" erlebt hat und danach das Schlusslevel von "Killzone 2" übersteht, wird erkennen, dass die Kampfhandlungen in "Killzone 2" noch intensiver, noch näher am Spieler sind.

Allerdings werdet Ihr Euch auch wundern, warum manchmal unendliche Gegnerhorden anrollen. Ganz einfach – gescriptete Events müssen ausgelöst werden: Erst wenn der feindliche Soldat am stationären MG erledigt ist, kommen seine Kollegen nicht mehr in Scharen aus dem als Bunker getarnten Helghast-Generator. Leider merkt Ihr das meist erst, wenn Ihr den gewünschten Punkt passiert habt.

Wer befürchtet, dass "Killzone 2" während der gut zehn Stunden dauernden Einzelspieler-Kampagne (die Ihr nicht kooperativ zocken könnt) kaum aus den grauschwarzen Straßenzügen der helghanischen Hauptstadt herauskommt, darf aufatmen. Auch wenn die Abwechslung in puncto Farbgebung und Levelgestaltung nicht an "Halo 3" oder "Call of Duty 4" heranreicht, peitschen Euch die Entwickler durch etliche Szenarien – u.a. ballert Ihr Euch durch staubige Einöden oder eine verwinkelte Raffinerie und macht sogar einen fahrenden Zug unsicher. In Grundzügen müssen die Szenarien auch für den packenden Mehrspieler-Modus herhalten – soll heißen: Die teils gigantischen Karten orientieren sich grafisch an den vom Einzelspieler-Modus vorgegebenen Levels. Praktischerweise könnt Ihr bis zu 15 Bots in die acht Arenen einladen und den Online-Ernstfall proben. Alle Infos zum Mehrspieler-Part findet Ihr im Kasten auf Seite 7. *ms*



Matthias Schmid

"SUPER"

Flüssige, geile Grafik hebt den Spielspaß, clevere Gegner auch – dieser Ego-Shooter hat beides. Spielerisch gefällt mir "Call of Duty 4" wegen der abwechslungsreicheren Szenarien und genaueren Steuerung besser, doch "Killzone 2" setze ich die Grafikkrone auf – die Entwickler haben Wort gehalten, dafür verdienen sie großes Lob. Nur während der ersten Spielstunden war ich etwas enttäuscht – die Anfangs-Levels sind sich zu ähnlich. Nicht glücklich bin ich mit der Visualisierung der gegnerischen Treffer – oft blicke ich mich planlos um, von wo ich beschossen werde. Sekunden später versöhnt mich eine akribische Nachlade-Animation, entzückt mich eine bombastische Schlacht oder zieht mich das Helghast-Design in seinen Bann. Enttäuschend, dass eine Story quasi nicht vorhanden ist. Gerne hätte ich mehr über die finsteren Machthaber erfahren oder Seite an Seite mit Rebellen gefochten.

WER EINMAL RENDERT, DEM GLAUBT MAN NICHT?



2005 waren die "Killzone 2"-Kämpfer noch sauberer, der Himmel heller und die Stimmung weniger düster.

Prominentestes Mitglied von Sonys Rendertrailer-Fraktion der E3 2005 war "Killzone 2". Auch wir MAN!ACs ließen uns von der vorberechneten Pracht beeindrucken. Danach war es verdächtig still um die gehypte Schießerei. Erst zwei Jahre später kam E3-Reporter Matthias in den Genuss von live vorgespielten Echtzeit-Szenen – das Bild hatte sich gewandelt: Wuchtige ISA-Soldaten lieferten sich eine finstere Schlacht mit hervorragend animierten Helghast-Trupps. Danach sollten erneut viele Monde ins Land ziehen: Anfang 2008 spielten wir den Shooter erstmals selbst, verzichteten jedoch auf Berichterstattung, weil Sony kein neues Bildmaterial herausrücken wollte. Sehr gut gefallen hat uns der Shooter bereits damals, das Endergebnis jedoch übertrifft die Erwartungen.

KILLZONE 2

Entwickler	**Guerrilla Games, Niederlande**
Hersteller	**Sony**
Termin	**Februar**
Preis	**68 Euro**

Unterstützt » **bis 32 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- äußerst intensive Schlachten
- Blut: ja, Splatter: nein
- martialisches Waffenarsenal
- 8 Mehrspieler-Karten (für Solisten auch mit Bots spielbar)

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	88
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	10 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » **Sonys Exklusiv-Shooter protzt mit Bombast-Optik, ebenso klugen wie coolen Feinden und den härtesten Konsolen-Kämpfen.**

"DERZEIT GIBT ES KEIN SPIEL, DAS SO GUT AUSSIEHT WIE 'KILLZONE 2'!"

Die Chef-Guerrillakämpfer im Verhör – M! spricht mit Mathijs de Jonge (Game Director) und Jan-Bart von Beek (Art Director).

M!: Wie war Euer Weihnachtsurlaub bzw. hattet Ihr überhaupt frei?
De Jonge: Manche hatten frei, aber etliche Programmierer, Produzenten und Tester mussten schuften. Sobald die Auslieferung von "Killzone 2" ansteht, kommen auch sie zu ihrer verdienten Pause.

Die Steuerung des Charakters fühlt sich in "Killzone 2" ganz anders an als in vielen Ego-Shootern. Warum?
De Jonge: Wir wollten einen bestimmten Realismusgrad erreichen. Die Steuerung ist schwergängiger, damit der Spieler besser ins Geschehen eintauchen kann. In manch andererem Shooter fühlt es sich eher so an, als ob man eine frei im 3D-Raum schwebende Waffe vor sich her führt – das wollten wir unbedingt vermeiden.

Auf welches Spielelement habt Ihr besonderes Augenmerk gelegt?
De Jonge: Die Trefferrückmeldung war uns sehr wichtig. In einem Shooter muss das Schießen auf Gegner Spaß machen. Dafür sorgen realistische Waffen, die sich gut anfühlen, sowie das Feedback, wenn man den Gegner trifft – der Spieler soll so viel Rückmeldung wie nur möglich bekommen.

Im Vorgänger gab es mehrere spielbare Charaktere. Warum habt Ihr diesen Ansatz verworfen?
Von Beek: Würden wir dem Zocker gestatten, die Charaktere durchzutauschen, würde das nur das filmreife Erlebnis stören. Außerdem hätte das den Entwicklungsprozess unnötig verkompliziert – wir wollten uns auf eine Sache konzentrieren, diese dafür richtig gut machen. Anstatt dem Spieler durch unterschiedliche Charaktere Abwechslung vorzugaukeln, setzen wir auf eine oftmals selbstständig agierende KI; deren Aktionen sind nämlich nur teilweise gescriptet. Aufgrund der stets anderen Reaktionen von Kollegen oder Feinden laufen die Auseinandersetzungen nie gleich ab.

Wenn Ihr "Killzone 2" mit etwas komplett anderem vergleichen müsstet, was käme Euch da in den Sinn.
De Jonge: Eine gute, aber schwierige Frage. Da fällt mir auf Anhieb nichts Vergleichbares ein, das alle Aspekte des Spieles berücksichtigt. Hm... die Spielerfahrung könnte man vielleicht als Sprung in eine fahrende Achterbahn bezeichnen. Gleichermaßen kommt das Spiel aber sehr nah an einen echten Kriegseinsatz heran.

Welche Vorteile bringt es mit sich, so eng an Sony gebunden zu sein?
De Jonge: Als First-Party-Entwickler hat man schon einige Vorteile. Zum Beispiel können wir jederzeit zusätzliche Entwicklerkits anfordern – obwohl das Stromnetz unseres Gebäudes derzeit sicher nicht noch mehr vertragen würde. Außerdem haben wir Zugang zu den verschiedensten Sony-eigenen Technologien.

Welche Vision, welche Vorbilder hattet Ihr für das Design des Helghast-Planeten?
Von Beek: Die Grundlage der Helghast-Diktatur ist ein faschistisches, totalitäres System, das nach dem Nützlichkeitsprinzip funktioniert. Der Staat ist allmächtig, der Bürger wird zum Dienenden degradiert. Ausgehend von diesen Punkten betrachteten wir solche Regimes unserer eigenen Geschichte und studierten deren Kultur, Regierungsform, Architektur, Bürokratie und Industrie. Weder wollten wir das stalinistische Russland noch Nazi-Deutschland imitieren, sondern den Helghast eine eigene Identität verleihen. Also entwarfen wir ein allumfassenden Bild, wie ihre Gesellschaft funktioniert, wie ihre Industrie abläuft oder wie sie z.B. ihren Strom erzeugen.

Auf welchen Aspekt von "Killzone 2" seid Ihr besonders stolz?
De Jonge: Ich bin wirklich stolz, dass wir ein solches grafisches Niveau erreicht haben. Derzeit gibt es meiner Meinung nach kein Spiel, das so gut aussieht wie "Killzone 2". In spielerischer Hinsicht würde ich das Deckungssystem nennen; in der Vergangenheit haben viele Entwickler beklagt, dass so etwas in Ego-Sicht nicht funktionieren würde – wir haben es dennoch geschafft.

Welche Lehren habt Ihr aus dem Entwicklungsprozess von "Killzone Liberation" gezogen?
De Jonge: Der Produktionsprozess von "Liberation" wurde sehr gründlich und realistisch geplant. Das ermöglichte es uns, ein gutes Spiel zu entwickeln und dennoch alle Zeitpläne einzuhalten. Obwohl das Team für "Killzone 2" natürlich viel größer war, konnten wir die Arbeitsabläufe sehr gut adaptieren.

Aktuell ist "Killzone 2" neben "Resident Evil 5" das am sehnlichsten erwartete Spiel. Wie geht Ihr mit dem Druck um?
De Jonge: Ich muss gestehen, dass wir während der Entwicklungsphase so sehr auf das Spiel fokussiert waren, dass wir gar keinen Druck gespürt haben. Nun ist das Spiel fertig und wir fühlen uns so, als ob wir die letzten Jahre in einer Höhle verbracht hätten und erst jetzt bemerken, dass die Welt auf uns schaut. Wenn ich mir die Berichte in den Medien durchlese, ist es nach all der Mühe sehr schön zu sehen, wie gut das Spiel angenommen wird.

Ihr benutzt die Sixaxis-Steuerung u.a. zum Öffnen von Ventilen. Ist so etwas wirklich das Ende der Fahnenstange, wie die Bewegungssteuerung in ein Spiel eingebunden werden kann?
De Jonge: Die Idee dahinter ist, dass der Spieler die gleiche Bewegung macht wie sein Charakter in "Killzone 2" – dadurch ist er besser ins Spielgeschehen eingebunden. Des Weiteren könnt Ihr Sprengstoff via Sixaxis scharf machen oder beim Snipergewehr das Feintuning vornehmen – ich finde, das funktioniert richtig gut.

Jan-Bart von Beek (links) und Mathijs de Jonge (rechts).

NACHRICHTEN

Verzweiflungsakt der Videospiel-Gegner

KÖLN • Schon vom "Kölner Aufruf gegen Computergewalt" gehört? In ungewohnter Schärfe brandmarken die Verfasser und Unterzeichner darin die Spielebranche als "Killer-Industrie". Kinder und Jugendliche würden durch Spiele wie "Call of Duty" oder "Halo" zu "Tötungsmaschinen auf den virtuellen und realen Schlachtfeldern dieser Welt" erzogen, die "exzessives Töten mit Waffen vom Maschinengewehr bis zur Kettensäge" üben, behaupten die Verfasser und Unterzeichner, darunter der Leiter des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachen, Prof. Dr. Christian Pfeiffer. Einmal mehr werden Tausende von Studien als vermeintlicher Beweis für einen Zusammenhang zwischen Medienkonsum und Gewaltbereitschaft herangezogen. Zudem enthält der "Kölner Aufruf" einen umfangreichen Forderungskatalog: Ein Herstellungs- und Vertriebsverbot von "kriegsverherrlichenden und gewaltfördernden Computerspielen für Kinder und Erwachsene" ist ebenso enthalten wie ein Verbot staatlicher Förderung und der Ruf nach einer radikalen Umstellung in der medienpolitischen Arbeit. Eine differenzierte Betrachtung – Fehlanzeige! Parteien werden aufgefordert, die Anerkennung von Video- und Computerspielen als Kulturgut zurückzunehmen, Politiker und Wissenschaftler mit anderer Meinung seien korrupt und mögen zurücktreten.

Die Reaktionen ließen nicht lange auf sich warten. So spricht USK-Gutachter und Medienpädagoge Gerald Jörns von einem "gewaltigen Rundumschlag", mit dem sich die Verfasser "nun endgültig aus dem wissenschaftlichen Diskurs" verabschieden. "Durch ständige Wiederholung von falschen Ergebnissen wird eine wissenschaftliche Behauptung nicht wahrer," so Jörns. Olaf Wolters, Geschäftsführer des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) hält den Aufruf im Interview mit Golem.de für eine "politische Aktion von Wertkonservativen, die mit der Digitalisierung der Welt nicht zurechtkommen", befürchtet aber keine politischen Folgen. Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) ist erschrocken angesichts der "Diffamierung von Andersdenkenden, indem diese quasi als Komplizen der einflussreichen Industrie dargestellt werden". Der vollständige Kommentar der GMK sowie der Aufruf selbst sind unter www.gmk-net.de zu finden.





Kommentar von Michael Herde

Zuerst habe ich mich aufgeregt, doch dann wurde mir klar: Die Initiatoren des Aufrufs haben unglaubliche Angst, denn ihnen steht das Wasser bis zum Hals. Videospiele sind längst in der Mitte der Gesellschaft angekommen und es gibt nichts, was das noch aufhalten könnte. Auch nicht die haarsträubende Polemik der Verfasser, die in ihrem Diffamierungswahn die Grenzen eines fairen Diskurses überschreiten. Politische Folgen sind unwahrscheinlich, vielmehr befördern sich die Verfasser und Unterzeichner des unerhörten Pamphlets damit selbst ins Abseits und verspielen jegliche Seriosität. Mir tun nur die besorgten Eltern leid, die durch derartige Stimmungsmache weiter verunsichert werden, statt eine differenzierte medienpädagogische Aufklärung zu erfahren.



"Wii Sports" ist das meistverkaufte Spiel

WELTWEIT • Der Wii ist weiterhin unaufhaltsam dabei, sämtliche Rekorde zu brechen, auch die Software stellt Bestmarken auf. Zum Jahreswechsel überholte "Wii Sports" mit 40,24 Millionen abgesetzten Exemplaren den bisherigen Spitzenreiter "Super Mario Bros." (NES) und ist damit offiziell das meistverkaufte Videospiel seit Anbeginn unseres Hobbys. Natürlich liegt dieser Erfolg zu großen Teilen darin begründet, dass "Wii Sports" in der westlichen Welt gratis der Konsole beilag. Doch auch die restlichen Titel der Top 10 (interessanterweise allesamt ebenso aus dem Hause Nintendo) waren irgendwann mal im Bundle erhältlich. Und selbst in Japan, wo "Wii Sports" einzeln gekauft werden musste, griffen massenhaft Spieler zu.



Verkaufs-Top-10 Konsolenspiele

* in Millionen

Achse: 0, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45*

- Wii Sports (Wii)
- Super Mario Bros. (NES)
- Pokémon Rot/Grün/Blau (Game Boy)
- Tetris (Game Boy)
- Duck Hunt (NES)
- Pokémon Gold/Silber (Game Boy)
- Nintendogs (DS)
- Super Mario World (SNES)
- Wii Play (Wii)
- Super Mario Land (Game Boy)

Nintendo lässt In-Game-Hilfe patentieren

JAPAN / USA • Ein neues Patent von Nintendo wurde jetzt publik. Bei der als "Kind Code" bezeichneten Technik handelt es sich um ein Hilfesystem, das den Spieler auf Knopfdruck mit Tipps versorgt. Erdacht hat es Designer-Legende und Mario-Schöpfer Shigeru Miyamoto.

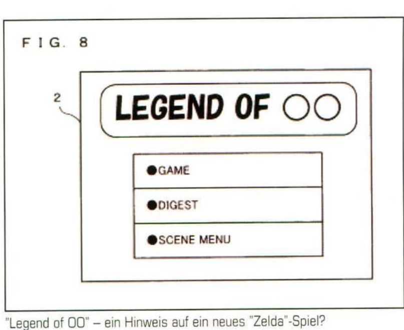
In der Patentschrift sind drei Funktionen aufgeführt: Game, Digest und Scene Menu (siehe Bilder). Dabei bedeuten:

- **Game: Das Spiel läuft wie gewohnt ab.**
- **Digest: Das Spiel wird chronologisch 'vorgespielt', Filme und Spielszenen laufen selbstständig ab. Zudem kann der Spieler an einer beliebigen Stelle aktiv ins Geschehen eingreifen. Speichern ist in diesem Modus nicht vorgesehen.**
- **Scene Menu: Der Spieler darf Szenen (Rätsel, Bosskämpfe etc.) wählen und sie wiederholt zocken – die notwendige Ausrüstung wird gestellt.**

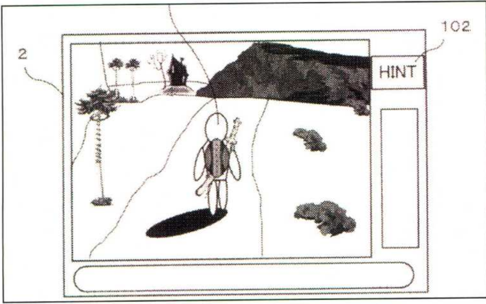
Darüber hinaus ist es möglich, sich an einer schwierigen Stelle eine Hilfestellung einblenden zu lassen. Der Spieler klickt auf den 'Hint'-Button und bekommt zum Beispiel eine Videosequenz zu sehen, in der das unüberwindbare Rätsel gelöst wird. Danach darf er sich selber daran versuchen oder nach der Szene weiterspielen.

Kurz nach Bekanntwerden des Patents ging in diversen Internet-Foren die Spekulationslawine ab. Auf einigen Patentzeichnungen ist die Überschrift "Legend of OO" zu sehen, was Gerüchte nährte, dass das System mit dem nächsten "Legend of Zelda" Premiere feiere. Nintendo wolle damit die neu erschlossene Käuferschicht der Gelegenheitsspieler an komplexere Gamer-Titel heranführen, so der Tenor im Netz.

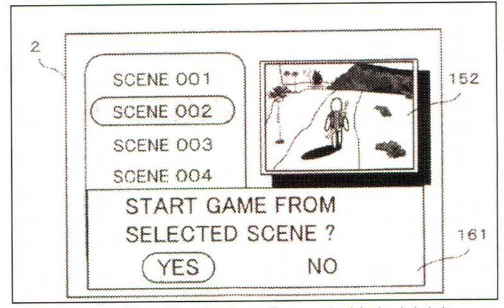
Wann und in welchem Spiel das Hint-System auch auftaucht: Eine geniale Idee ist es allemal – denn wer will schon 60 Euro ausgeben und an einem Rätsel mitten im Spiel hängenbleiben?



"Legend of OO" – ein Hinweis auf ein neues "Zelda"-Spiel?



Während des Spiels sind über den 'Hint'-Button Tipps zum Spielverlauf aufrufbar.



Praktisch: Wählt im 'Scene Menu' bestimmte Szenen und spielt sie wiederholt.

Aus für Free Radical

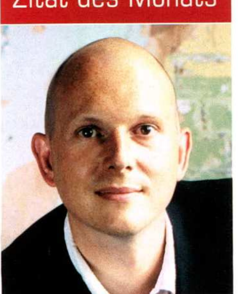
ENGLAND • Kurz vor Weihnachten kam das Aus für das unabhängige Entwicklerstudio Free Radical Design. Die rund 180 Mitarbeiter standen buchstäblich vor verschlossenen Türen, denn die Schlösser waren Insidern zufolge über Nacht ausgetauscht worden. Mittlerweile kümmert sich der Insolvenzverwalter ReSolve Partners um das britische Unternehmen. Laut Angaben des zuständigen Sachbearbeiters Cameron Gunn wurden 145 Mitarbeiter entlassen, der Rest arbeite noch an diversen Spielkonzepten, allerdings ohne vertragliche Absprachen mit einem Publisher. Steve Ellis, Begründer des Studios, hat schon vor einigen Monaten eine neue Firma namens Pumpkin Beach ins Leben gerufen und 20 Free-Radical-Mitarbeiter mitgenommen, unbestätigten Meldungen zufolge auch Mitbegründer Dave Doak.

Spätestens Ende Januar soll über die Zukunft von Free Radical entschieden werden. Geplant ist derzeit, das Unternehmen als Ganzes zu veräußern, zu den Interessenten zählen Monumental Games, die Kuju-Entertainment-Gruppe und Codemasters. Sollte es mehr Geld einbringen, könnten auch einzelne Teile des maroden Studios verkauft werden, so Gunn.

Zur Erinnerung: Free Radical hält die Markenrechte an "Haze", "Second Sight" und "TimeSplitters".



Zitat des Monats



"Die Generation der Kinder, die heute auf die Welt kommen oder sogar schon leben, werden – und diesbezüglich bin ich mir ziemlich sicher – niemals einen physischen Datenträger kaufen. Nie werden sie eine DVD oder CD kaufen und niemals werden sie ein Spiel in einer Packung erstehen. Davon bin ich absolut überzeugt."

Phil Harrison, Präsident von Atari

30 Jahre Abenteuer

Marco Sowa » Skriptorium-Verlag » 19,80 Euro



DEUTSCHLAND • Was wie der Titel der Memoiren eines Bergsteigers klingt, ist tatsächlich ein Überblick über eines der ältesten Videospielgenres, das Adventure. Der Autor Marco Sowa wuchs mit Adventure-Spielen auf und machte 1997 sein Hobby zum Beruf. Als Insider stellt er nun die einschlägigsten Abenteuer der vergangenen 30 Jahre chronologisch vor, beurteilt sie und streut kleine (mal mehr, mal weniger interessante) Anekdoten ein. Den Schwerpunkt bilden die vergangenen 20 Jahre, wohingegen die Adventures der 80er nur knapp ein Fünftel des 250 Seiten starken Buchs beanspruchen und vergleichsweise kurz abgehandelt werden. Einige Titel wurden zudem gar nicht angespielt – das führt stellenweise zu unqualifizierten Einschätzungen. Die Screenshots – allesamt schwarz-weiß – sind wenig ansprechend. Positiv heben sich dagegen drei kurze Interviews mit den ehemaligen Sierra-Mitarbeitern Doug MacNeill ("Gold Rush"), Josh Mandel ("King's Quest", "Police Quest") und Mark Seibert ("Phantasmagoria") vom lexikalischen Teil ab und lockern das Buch somit auf.

Retro-Schmuckstück



AUSTRALIEN • Der australische Spielenarr Kyle Downes studiert 'Animation und Interaktive Medien' – in seiner Freizeit mutiert er jedoch zum Handwerker. In wochenlanger Kleinarbeit (vom Messen über das Aussägen bis hin zum Lackieren) hat er seinen ultimativen Zockertisch erschaffen – ein überdimensionales NES-Pad, mit dem dank komplizierter Verkabelung im Innenraum sogar das Zocken (Bild unten) möglich ist. Ein echter Hingucker!



Soundtrack-Corner

präsentiert von www.synsoniq.de



Symphonic Shades – Chris Hülsbeck



2008 war ein gutes Jahr für Fans von Chris Hülsbeck. Nach dem gelungenen Comeback mit "Number Nine" (siehe letzte Ausgabe) wurden seine Spielehymnen sogar live dargeboten. "Symphonic Shades", ein Live-Album des Kölner Events, bietet alle 15 einwandfreien Aufnahmen der beiden Konzerte des WDR Rundfunkorchesters und gleichzeitig die Vielfalt von Hülsbecks Arbeit. Die Wahl der von den Szenegrößen Jonne Valtonen und u.a. Yuzo Koshiro arrangierten Stücke ist eine Freude: Von den Eröffnungsfanfaren aus "Grand Monster Slam" über die filmreifen Chöre der "X-Out"-Titelmelodie bis hin zum "Great Giana Sisters"-Medley erleben Hülsbeck-Freunde eine Reise durch die Spiele-Epochen. Gastmusiker wie der Darbuka-Virtuose Rony Barrak begleiten die aufpeitschenden Rhythmen des PSone-Titels "Tunnel B1" – dazu gibt es eine Pianointerpretation von "Turrican 3" und Synth-Einlagen zum Erstlingswerk "Shades". Wer das Konzert verpasst hat oder einfach nur historisch relevante Computerspiel-Melodien auf Hollywoodniveau hören möchte, holt sich die Scheibe.

Fable II – Danny Elfman & Russel Shaw



Für die Musik von "Fable II" machte Russel Shaw, Audiodirektor von Lionhead, gemeinsame Sache mit Filmmusiklegende Danny Elfman – dementsprechend harmoniert auch die symphonisch inszenierte CD. Die Spieluhrpassage des ersten Tracks ist eine geniale Hommage an die Fantasyproduktionen der Filmefabrik. Elfman steuerte lediglich zwei der zwölf Kompositionen bei, doch Shaws Arbeit reiht sich nahtlos in die des Hollywoodkomponisten ein. Spannende Klangteppiche, wundervolle Chorpassagen und zauberhafte Momente aus dem Spiel versetzen den Zuhörer zurück nach Albion.

Chrono Trigger Orchestra Extra Soundtrack

Der Soundtrack von "Chrono Trigger" war Yasunori Mitsudas erste große Arbeit – gleich mit seinem Debüt lieferte er ein Werk ab, das bis heute als einer der besten Scores geschätzt wird. Bisher ist diese Musik nicht zu orchestralen Ehren gekommen, doch jetzt wurden die Rufe der Fans im kleinen Stil wahr: Das Titelthema und ein langes Medley wurden von Natsumi Kameoka perfekt für Orchester arrangiert und machen Lust auf mehr. Leider gibt es die CD nicht regulär zu kaufen – nur Vorbesteller der US- und Japan-Version von "Chrono Trigger" auf DS bekamen das feine Mini-Album.





+++ Ubisoft in Südamerika: Der französische Publisher hat den brasilianischen Entwickler Southlogic übernommen. +++ Spiele zu Cats & Co.: Musical-Komponist Andrew Lloyd Webber will künftig auch Spiele basierend auf seinem musikalischen Portfolio veröffentlichen. Verhandlungen mit Publishern laufen. +++ 1 Milliarde Umsatz: Als erstem Spiel gelang es "Guitar Hero III: Legends of Rock", einen Umsatz von über einer

Werdet zum Silver Surfer mit Wii Fit

SAARBRÜCKEN / SAN FRANCISCO • Zwei findige Entwickler haben unabhängig voneinander ein faszinierendes Anwendungsgebiet für das Balance Board von "Wii Fit" entdeckt. Mithilfe von Gewichtsverlagerung kann man bei Google Earth eine virtuelle Reise rund um die Welt antreten. Auf der kürzlich abgehaltenen Messe MacWorld präsentierte David Philip Oster ein Programm, das die Drucksensoren des Balance Boards abfragt und in entsprechende Kommandos für den Mac umsetzt.

Ein ähnliches Projekt haben zwei Programmierer des Deutschen Forschungsinstitus für künstliche Intelligenz in Saarbrücken in petto. Matthieu Deru und Simon Bergweiler nutzen ebenso die "Wii Fit"-Hardware zum Surfen über den Grand Canyon, New York oder den Himalaya. Die Idee soll auch als Inspirationsquelle für andere Programmierer dienen, das Balance Board für ungewöhnliche Aufgaben zu nutzen. Wir sind gespannt, welche interessanten Ideen uns hier noch erwarten.

Leider noch ein Forschungsprojekt: Schwebt mit dem Balance Board durch Google Earth.

Super Mario und die Gravitation

NEW YORK • Forschung skurril: Studenten der Midwood High School in New York haben sich der Gravitation im "Mario"-Universum angenommen und für sieben Spiele mit dem Nintendo-Maskottchen Beschleunigungswerte ermittelt. Die detaillierten Ergebnisse und die Vorgehensweise sind im Physics Factbook (http://hypertextbook.com/facts/2007/mariogravity.shtml) online einzusehen.

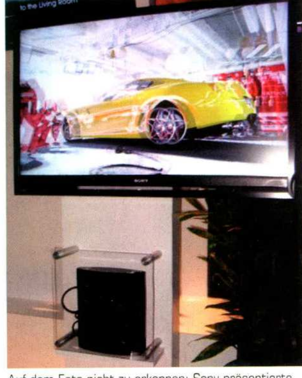
Folgende Tabelle gibt Euch einen Überblick, interessant sind vor allem die letzten beiden Spalten:

Spiel	Zeit (s)	Größe Mario (in Pixel)	Falldistanz (in Pixel)	Falldistanz (in Meter)	Beschleunigung (m/s²)	Beschleunigung (g)
Super Mario Bros.	0,5	39	292	11,4	91.28	9,31
Super Mario Bros. 2	0,4	45	255	8,6	107,95	11
Super Mario Bros. 3	0,5	35	265	11,5	92,31	9,42
Super Mario World	0,5	38	193	7,7	61,92	6,32
Super Mario 64	0,33	86	217	3,8	69,22	7,06
Super Mario Sunshine	0,77	119	988	12,7	43,05	4,4
Super Paper Mario	0,4	288	748	4	49,47	5,05

Das Fazit der Studenten: Mit steigender Hardware-Power nähert sich die Gravitation in den "Mario"-Spielen immer mehr dem realen Wert von 9,8 m/s². Allerdings ist die Gravitation auch auf den neuesten Konsolen immer noch extrem. Ein durchschnittlicher Mensch verträgt etwa 5 g Beschleunigung, bevor er das Bewusstsein verliert. Bis auf die "Mario"-Games für den GameCube besitzen alle einen höheren Wert. Umso verwunderlicher, dass Dickerchen Mario bei einer so hohen Gravitation Sprünge ausführen kann, die das fünffache seiner Körpergröße betragen!

PS3 mit echtem 3D

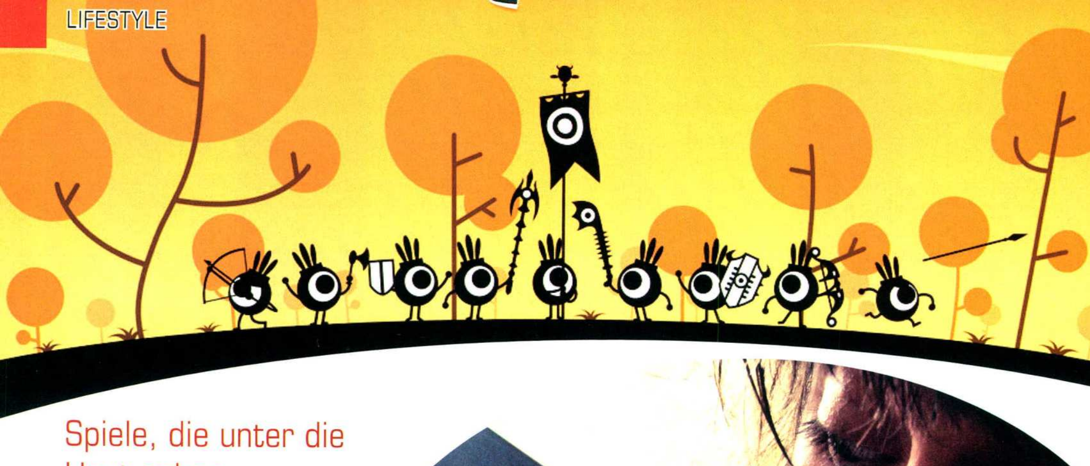
LAS VEGAS • Die erste wichtige Elektronik-Messe des Jahres, die Consumer Electronics Show (CES) in Las Vegas, ging mit überraschend wenig interessanten Neuheiten zu Ende. Zumindest Sony stellte aus Gamer-Sicht ein innovatives PS3-Feature vor, das für die 3D-Darstellung von Spielen auf TVs sorgt.



Auf dem Foto nicht zu erkennen: Sony präsentierte "Gran Turismo 5 Prologue" in 3D.

Um den verblüffend echten räumlichen Eindruck zu bekommen, benötigt man eine Sehhilfe ähnlich einer Sonnenbrille. Bei Sony stand neben "Gran Turismo 5 Prologue" auch eine 3D-Version von "Wipeout HD" zum Probespiel bereit. In Schweigen hüllte sich der Hersteller allerdings über die Spezifikationen des angeschlossenen Bildschirms und der Technik, die dahinter steckt: 'Es sollen nur die Möglichkeiten der 3D-Technologie aufgezeigt werden'. Die beeindruckende Demo sorgte für regen Andrang und viel Zuspruch. Bleibt zu hoffen, dass PS3-Spiele künftig auch in einer 3D-Version erscheinen oder diesen Modus eingebaut haben. Sony folgt mit seinen Bestrebungen dem multimedialen Trend: Auch große Hollywoodstreifen sollen in den nächsten Jahren vermehrt in 3D-Versionen gezeigt werden. Ein entsprechend ausgerüstetes Digital-Kino ist allerdings Voraussetzung.

Milliarde Dollar einzufahren. Der Boom an Musikspielen steigerte sogar den Verkauf echter Gitarren. +++ YouTube für Konsole: Unter www.youtube.com/tv bietet das größte Videoportal im Web speziell für PS3 und Wii optimierte Inhalte an. Verbesserte Lesbarkeit der Texte und Vollbildmodus der Videos inklusive. +++ Rennfieber: Der dritte Teil der "Forza"-Reihe wurde offiziell noch nicht angekündigt. Im Web aufgetauchte Menü-Designs und Microsoft-Interna lassen einen Release in diesem Jahr als sicher erscheinen.



Spiele, die unter die Haut gehen

MAILAND • Masatomo Ueda ist Spiele-Entwickler. Der Sohn eines Japaners und einer Italienerin arbeitet bei den Rennspiel-Profis Milestone ("MotoGP 08", "SBK 08") in der Qualitätssicherung; neben seinem Job betätigt er sich als Teilzeit-Schriftsteller und Hobby-Musiker. Seine neueste Errungenschaft, ein prächtiges "Patapon"-Tattoo, hat er seiner Ehefrau Juliana zu verdanken. Wie es dazu kam? Wir haben mit dem 32-jährigen Exzentriker gesprochen.

M!: Wie bist Du auf das "Patapon"-Tattoo gekommen?

Ueda: Angefangen hat alles mit meiner Frau Juliana und ihrer Begeisterung für Fimo. Ihr wisst schon, das ist dieser Knetmasse-ähnliche Stoff, der im Ofen steinhart gebacken wird. Ich bat sie, mir einen LocoRoco aus Fimo zu modellieren. Da wir aber kein gelbes Fimo zu Hause hatten, dafür reichlich schwarzes, entschied ich mich für einen Patapon. Als der aus dem Ofen kam, spielte sich in etwa folgender Dialog ab. Ich: "Nun, äh... ich schätze ja deine Bemühungen – aber das sieht aus wie Schei..." Juliana: "Ach, komm! Nun... gut, die Beine sind vielleicht ein bisschen schei..." Ich: "Ein bisschen? Die sehen aus wie LocoRoco-Beine." Juliana: "LocoRocos haben doch keine Beine." Ich: "Eben! Schau her, die Beine müssten ganz dünn sein, wie in 2D eben. Man müsste sie eigentlich aufzeichnen." Juliana: "Oder tätowieren!" ... Und dann fügte sich eines zum anderen.

Jetzt hast Du eine ganze Armee der Patapons auf Deinem Körper...

...weil sie nur in der Gruppe stark sind. Ich habe Patapons aus der Anleitung oder aus Artworks genommen und sie zusammengefügt. Dann wollte ich sie gegen den Roboter-Boss Gaeen kämpfen lassen. Da ich aber die Proportionen erhalten wollte, wäre Gaeen riesig geworden – und damit meine ich wirklich riesig –, wenn man die Patapons noch erkennen sollte. Bei diesem Gedanken dachte ich an meine letzte Japanreise und die Tatsache, dass große Tätowierungen das Betreten eines Onsen-Bades nahezu unmöglich machen, weil in Japan Tätowierungen lange Zeit als typische Kennzeichen der Yakuza galten. Onsen, das sind öffentliche Bäder, in denen alle nackt sind und in Becken mit unglaublich heißem Wasser steigen, um zu entspannen und Sake zu trinken. Für Ausländer ist dieses Verbot vernachlässigbar – sie können ein Schriftzeichen-Tattoo haben, von dem sie glauben, es heißt "Ich liebe Mama" – obwohl es in Wirklichkeit für "Ich küsse meinen Hintern" steht. Jedenfalls beschloss ich aufgrund meines japanischen Äußeren den Roboter wegzulassen. So kann ich auch bei meinem nächsten Japanurlaub ein Onsen besuchen und der lebensgefährlichen Kombination aus heißem Wasser, reichlich Alkohol und zu vielen nackten Männern frönen.

Gegen wen kämpfen die tätowierten Patapons jetzt?

Sie müssen ja gegen einen Boss antreten. Aber alle Endgegner aus dem Spiel waren leider viel zu groß. Also veränderte ich den Blickwinkel des vordersten Axtschwingers, so dass er nach oben schaut – zu meinem Gesicht. Ich denke, dadurch wird die Tätowierung noch persönlicher; zwar kann sich jeder Patapons in die Haut stechen lassen, aber nirgendwo anders wird mein Gesicht der Bossgegner sein.

Solltet Ihr Euch dafür entscheiden, ein Foto meines Tattoos zu drucken, dann werde ich ein Exemplar Eures Heftes an die Wand heften und später zu meinen Enkelkindern sagen: "Das stammt aus jener Zeit, in der die hier (während ich auf das Tattoo deute) wie Kugeln mit Armen und Beinen aussahen. Und nicht wie dieses formlose Etwas, das ihr jetzt seht – mit all der runzeligen Haut und dem Geruch von totem Hühnchen."





Authentizität wird groß geschrieben: Zieht das Buch aus dem virtuellen Regal und blättert Seite für Seite um.

100 Classic Books Collection

ENGLAND • Dank Gehirn-Jogging und Sprachtrainer ist der DS längst kein reines Spielzeug mehr – jüngst wurde in England viel Literatur auf ein kleines Modul gequetscht: 100 Werke berühmter Autoren wie Charles Dickens, Jane Austen, Lewis Carroll oder Joseph Conrad stehen bei Genius Sororitys "100 Classic Books Collection" in englischer Sprache zur Auswahl. Beim Lesen haltet Ihr den DS hochkant wie ein Buch. Zwölf (oder bei größerer Schrift neun) Zeilen passen auf jeden der beiden Bildschirme, geblättert wird mit Stylus oder Steuerkreuz. Trotz übersichtlicher und klarer Text-Darstellung kann der DS in puncto Lesekomfort nicht annähernd mit einem E-Book wie Amazons Kindle mithalten – dafür ist das Modul für weniger als 20 Euro zu haben und bietet eine Menge Inhalt, per Download dürft Ihr zehn weitere Werke auf das Handheld laden. Dank Autoren-Infos, Lesezeichen-Funktion und kleinen Quiz-Spielen wird zudem ein gewisser Mehrwert geboten.

Offizielles Turnier zur "Street Fighter IV"-Veröffentlichung

SCHWÄBISCH GMÜND • Bereits am Vorabend der deutschen Veröffentlichung von "Street Fighter IV" habt Ihr die Gelegenheit, Capcoms Beat'em-Up-Kracher zu spielen und – falls Ihr gut genug seid – reichlich Preise von Capcom und Mad Catz abzustauben. In den fünf Kinosälen des Turm Theaters in Schwäbisch Gmünd fliegen am 20. Februar ab 21 Uhr die Fäuste auf bis zu 87 Quadratmeter großen Leinwänden. Gespielt wird wahlweise mit den offiziellen Arcadeboards oder Pads von Mad Catz; eigene Controller können selbstverständlich mitgebracht werden.

Im Rahmenprogramm läuft zudem ein (noch geheimer) Film, "Street Fighter IV" kann natürlich auch abseits des Turniergeschehens gezockt werden. Die Onlineanmeldung kostet Euch 12 Euro und läuft noch bis zum 13. Februar. Das dazugehörige Formular plus alle Infos zu Programm, Teilnahmebedingungen, Anfahrt, angemeldeten Spielern sowie einen Turnier-Trailer findet Ihr unter cinemasters.neutrons.de Viel Glück!

Dagegen stinkt jede Plasmaglotze ab – hier wird "Street Fighter IV" auf Kinoleinwänden gezockt.

TERMINKALENDER FEBRUAR BIS APRIL

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
05.-10.02.	Spielwarenmesse	Nürnberg	60. Spielwarenmesse auf 160.000 m² Ausstellungsfläche	www.spielwarenmesse.de
10.-12.02.	Casual Connect Europe	Hamburg	Konferenz zum Thema "Casual Games"	www.casualconnect.org
20.02.	"Street Fighter IV"-Turnier	Schwäbisch Gmünd	Beat'em-Up-Turnier (Details siehe Meldung oben)	cinemasters.neutrons.de
31.03.	Deutscher Computerspielpreis	München	Preisverleihung	www.biu-online.de
10.-13.04.	Breakpoint 2009	Bingen	Demoszene-Treffen	breakpoint.untergrund.net/
22.-26.04.	European Media Arts Festival	Osnabrück	Forum für internationale Medienkünstler	www.emaf.de



Wet

System: PS3 / 360
Hersteller: Sierra
Termin: 2009

In "Wet" gerät das amazonenhafte Mädel Rubi in einen Bandenkrieg, der sich über drei Kontinente erstreckt. Bewaffnet mit Colt und Schwert kloppt sich die wackere Heldin durch Heerscharen von Gegnern. Dabei vollführt sie akrobatische Einlagen, um Wände zu erklimmen oder gegnerischem Kugelhagel auszuweichen. Die kinoreif inszenierte Bildschirm-Action erinnert frappierend an "Stranglehold".

H.A.W.X.

System: PS3 / 360
Hersteller: Ubisoft
Termin: 1. Quartal

1. In 16 Schauplätzen weltweit fliegt Ihr Einsätze, z.B. im Nahen Osten. Mithilfe von GeoEye-Satellitendaten wurden markante Metropolen wie hier Rio de Janeiro, Chicago oder Tokio originalgetreu umgesetzt.

2. Obwohl H.A.W.X. in der Zukunft spielt, jagt Ihr mit realen Fliegern wie F-16, Eurofighter, Rafale oder F-22 über die Areale. An Bord ist ein abschaltbarer Assistent, der Euch bei der Jetkontrolle unterstützt.

3. Zahlreiche Gegner erfordern Taktik: Vom Helikopter über Kampfjets und Panzern bis hin zu ganzen Fregatten reicht das feindliche Arsenal. In den spannenden Luftkämpfen dürft Ihr auch auf eine spezielle Außenperspektive umschalten.



WWE Legends of WrestleMania

System: PS3 / 360
Hersteller: THQ
Termin: März

Auf "WWE SmackDown vs. RAW 2009" folgt im Frühjahr ein Fest für Nostalgiker. THQ lässt das Flair der frühen 1990er aufleben und schickt Euch in den Ring mit mehr als 40 Schaukampf-Helden vergangener Tage: Hulk Hogan, Andre the Giant, The Rock und Steve Austin sind bereits bestätigt, auch Shawn Michaels sowie Bret 'The Hitman' Hart (siehe Bild) sind dabei. Ergänzend zu altbekannten Spielvarianten rückt diesmal ein Modus in den Vordergrund, in dem Ihr legendäre WrestleMania-Duelle nachspielt. "SmackDown vs. RAW"-Veteranen müssen sich jedoch an ein simpleres Kampfsystem gewöhnen. Dank der gewohnten Editor-Qualität bastelt Ihr auf Wunsch die Legenden von morgen.

Splatterhouse

System: PS3 / 360
Hersteller: Namco-Bandai
Termin: 2009

1. Seine Freundin Jennifer wurde von einem irren Doktor entführt und in ein Haus voller Monster verschleppt – da kommt dem Studenten Rick Taylor die magische Maske gerade recht, um seiner Liebsten zu helfen. Mit Gesichtsbedeckung wird Rick zur blutrünstigen Bestie.

2. Im Gegensatz zum Original von 1988 metzelt sich Rick in diesem Remake durch weite Teile der Welt. Das Zerlegen schleimiger Kreaturen ist beste Serientradition.

3. Rick wehrt sich abermals mit Händen, Füßen und zahlreichen Schlag- und Hiebwaffen. Zudem kann der Maskenmann Körperteile verlieren und regenerieren.



Baphomets Fluch The Director's Cut

System: Wii / DS
Hersteller: Ubisoft
Termin: März

Der erste Teil der ursprünglich als Trilogie konzipierten, aber auf vier Teile ausgedehnten "Baphomets Fluch"-Reihe erhält eine Runderneuerung. Mit neuen Rätseln und Schauplätzen garniert, stolpert Ihr als Amerikaner George Stobbard abermals in eine unheimliche Verschwörung. Das Point'n'Click-Adventure erzählt zwar eine neue Geschichte, ist aber eng mit der Story des Originals verknüpft. Neulinge und Ungeduldige freuen sich über ein Hilfesystem, das bei Rätseln hilft, wenn Spieler nicht weiterwissen.

SATURN



Multimedia 1: Software, um Photo-CDs (Bilder) anzuzeigen.



Multimedia 2: Hardware, um Video-CDs (Filme im MPEG-Format) abzuspielen.



Während es in Europa nur den schwarzen Saturn gab (Bild), freuten sich Japaner über diverse Farbvarianten.





Oliver Schultes (35)
Chefredakteur M! Games

"Die Begeisterung für den Saturn kam während meines Studiums. Ich musste die schwarze Kiste unbedingt vor der PlayStation haben, weil ich ein Fan von Segas Arcade-Automaten war: "Sega Rally", "Virtua Fighter 2" oder "Daytona USA CCE" gab es eben nur auf diesem System. Dass der Saturn im 3D-Bereich technisch hinter Sonys Konsole zurückblieb, interessierte mich nicht die Bohne: Wer braucht schon transparente Flächen, wenn es ein pixeliges Fliegengitter als Schatten auch tut?

Aber Segas Saturn war für mich mehr als nur ein Zeitvertreib. Die Faszination des SNES ließ bei mir langsam nach: Polygone waren angesagt und mein Studienkollege machte mir regelmäßig den Mund mit 3D-beschleunigten PC-Demos wässrig. Das konnte der Saturn auch und entfachte so meine schwindende Konsolenleidenschaft neu. Ich begann wieder, Games-Zeitschriften zu verschlingen und mir Nächte spielerisch um die Ohren zu schlagen. Diese Entwicklung führte schließlich dazu, dass ich mich bei meinem Lieblings-Blatt MAN!AC als Redakteur beworben habe. Und das ist nun schon zehn Jahre her..."

Serien!

Fortsetzungen, die den Saturn geprägt haben.











Die "Panzer Dragoon"-Serie setzt sich aus zwei Rail-Shootern und einem Rollenspiel zusammen. Letzteres ("Saga", Bild unten) wurde auf vier CD-ROMs ausgeliefert.



Vorzeige-Reihe: "Virtua Fighter" und seine Nachkommen "Remix", "2" und "Kids" definierten Mitte der 1990er das Genre der 3D-Beat'em-Ups.



Auf dem Saturn sahen 2D-Beat'em-Ups oft besser aus als auf Sonys Konkurrenz-Konsole PlayStation. Exemplarisch für die vielen Bitmap-Prügler steht Capcoms "Street Fighter"-Serie, die mit drei "Alpha"- Teilen, einer "Collection" und "The Movie" die langlebigste Reihe auf dem Saturn ist.

Sammeln!



Nur in Japan erschienen: bester 2D-Shooter der 32-Bit-Generation.



Extrem seltener und teurer 2D-Prügler mit farbenfroher Optik.



Zwei "D&D"-Arcade-Titel: guter Sidescroll-Prügler mit Team-Modus.

Specials!



Marvel Super Heroes (Capcom)



X-Men vs. Street Fighter (Capcom)



Metal Slug (SNK)

Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken.



Batman Forever (Acclaim)



Battle Monsters (Acclaim)

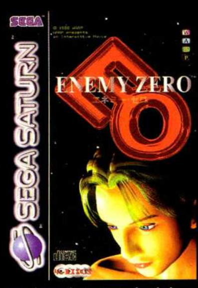


Mr. Bones (Sega)

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Feuer frei: eines der letzten PAL-Spiele von Sega.



Kein besonders gutes, aber kultiges Adventure von Warp ("D2").



Die dritte "X"-Episode erschien in Europa, "X4" gab's nur in Übersee.


Für "Nights" entwarf Sega einen Analog-Controller



Für die sangesfreudigen Japaner entwickelte Hitachi einen Karaoke-Unterbau.



Den "Twin Stick" gab es nur in Japan – speziell für die Arcade-Adaption von "Virtua On".



Nur in USA und Japan: Internet-Anschluss für den Saturn.

Spiele, die die RAM-Erweiterung nutzen.


The King of Fighters '95 (SNK)


Vampire Savior (Capcom)

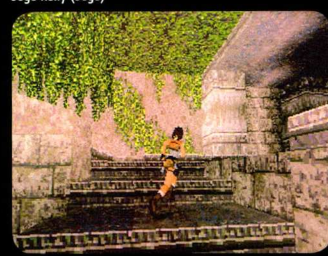
Rise 2 – Resurrection (Acclaim)


D (Acclaim)

Spielen!

10 Spiele für den Saturn, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.


Sega Rally (Sega)


Tomb Raider (Eidos)


Grandia (ESP/Game Arts)


Shining Force III (Sega)


Daytona USA CCE (Sega)


Nights into Dreams (Sega)


Saturn Bomberman (Hudson)



Winter Heat (Sega)


Parodius (Konami)


Thunder Force V (TechnoSoft)

SPIELE-TERMINE

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

Seite	Titel	Publisher	Genre	Termin
	FEBRUAR			
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	13.2.
	Tomb Raider Underworld	Eidos	Action-Adventure	
	MÄRZ			
	Army Men: Soldiers of Misfortune	Zoo	Action	10.3.
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	12.3.
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	12.3.
	Paintball Breakout 2009	Activision	Action	12.3.
	Secret Service	Activision	Action	12.3.
	Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	12.3.
S. 94	Persona 4	Square Enix	Rollenspiel	13.3.
	JUNI			
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	3. QUARTAL			
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	

PLAYSTATION 3

Seite	Titel	Publisher	Genre	Termin
	FEBRUAR			
S. 50	Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	5.2.
	Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	6.2.
	Eternal Sonata	Square Enix	Rollenspiel	12.2.
S. 34	Pate, Der 2	Electronic Arts	Action-Adventure	12.2.
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	13.2.
S. 58	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner	Ego-Shooter	13.2.
S. 62	ShellShock 2	Eidos	Ego-Shooter	13.2.
	Disgaea 3	Square Enix	Rollenspiel	20.2.
	Sega Mega Drive Ultimate Collection	Sega	Geschicklichkeit	20.2.
S. 46	Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	20.2.
S. 54	Silent Hill Homecoming	Konami	Action-Adventure	26.2.
S. 6	Killzone 2	Sony	Ego-Shooter	
	MÄRZ			
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	12.3.
	Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	12.3.
S. 26	Resident Evil 5	Capcom	Action	13.3.
	Eat Lead	D3	Action	20.3.
	Fritz	Deep Silver	Denken	20.3.
	Wheelman	Midway	Action	20.3.
	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	Strategie	26.3.
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	27.3.
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	
	1. QUARTAL			
S. 18	H.A.W.X.	Ubisoft	Action	
	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	
	APRIL			
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
	SuperCar Challenge	System 3	Rennspiel	
	MAI			
	Terminator Salvation	Warner	Action	
	JUNI			
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	2. QUARTAL			
	Bionic Commando	Capcom	Action	
	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	Ego-Shooter	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
	3. QUARTAL			
	Brütal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
S. 36	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	The Witcher: Rise of the White Wolf	Atari	Action	
	WEITERE 2009			
	Afro Samurai	Atari	Action	
	Agency, The	Sony	Action	
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	
	Bayonetta	Sega	Action	
	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Action	
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Damnation	Codemasters	Action	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	Dark Void	Capcom	Action	
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	
	DC Universe Online	Sony	Action	
	Ferrari Racing Legends	Electronic Arts	Rennspiel	
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	
	Fuel	Codemasters	Rennspiel	
	Heavy Rain	Sony	Action-Adventure	
	Hei$t	Codemasters	Action	
	Heroes over Europe	Atari	Action	
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
	inFamous	Sony	Action	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	nicht bekannt	Action-Adventure	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	MAG	Sony	Action	
	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Ego-Shooter	
	Overlord II	Codemasters	Action-Adventure	
	Prototype	Activision	Action	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
	Singularity	Activision	Action	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Star Trek Online	Atari	Simulation	
S. 30	Stormrise	Sega	Strategie	
	Talisman	Capcom	Action	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	UFC 2009 Undisputed	THQ	Beat'em-Up	
	Uncharted: Among Thieves	Sony	Action-Adventure	
	Wanted	Warner	Action	
S. 18	Wet	Vivendi	Action	
	White Knight Chronicles	Sony	Rollenspiel	
	World in Conflict: Soviet Assault	Vivendi	Strategie	
	2010			
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	

XBOX 360

Seite	Titel	Publisher	Genre	Termin
	FEBRUAR			
S. 50	Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	5.2.
	Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	6.2.
S. 34	Pate, Der 2	Electronic Arts	Action-Adventure	12.2.
S. 56	Race Pro	Atari	Rennspiel	12.2.
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	13.2.
S. 58	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner	Ego-Shooter	13.2.
S. 62	ShellShock 2	Eidos	Ego-Shooter	13.2.
	Sega Mega Drive Ultimate Collection	Sega	Geschicklichkeit	20.2.
S. 46	Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	20.2.
S. 54	Silent Hill Homecoming	Konami	Action-Adventure	26.2.
	Halo Wars	Microsoft	Strategie	27.2.
	MÄRZ			
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	12.3.
	Paintball Breakout 2009	Activision	Action	12.3.
	Secret Service	Activision	Action	12.3.
	Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	12.3.
S. 26	Resident Evil 5	Capcom	Action	13.3.
	Eat Lead	D3	Action	20.3.
	Wheelman	Midway	Action	20.3.
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	27.3.
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	
	1. QUARTAL			
S. 18	H.A.W.X.	Ubisoft	Action	
	Huxley	Webzen	Action	
	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	
	APRIL			
	Battlestations: Pacific	Eidos	Strategie	
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
	MAI			
	Terminator Salvation	Warner	Action	
	JUNI			
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	2. QUARTAL			
	Bionic Commando	Capcom	Action	
	Champions Online	Take 2	Action	
	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	Ego-Shooter	
	Divinity 2 - Ego Draconis	dtp	Rollenspiel	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
	3. QUARTAL			
	Brütal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
S. 36	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	The Witcher: Rise of the White Wolf	Atari	Action	
	WEITERE 2009			
	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	Action	
	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	
	Bayonetta	Sega	Action	
	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Action	
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Damnation	Codemasters	Action	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	Dark Void	Capcom	Action	
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	
	Fuel	Codemasters	Rennspiel	
	Hei$t	Codemasters	Action	
	Heroes over Europe	Atari	Action	

PROTOTYPE



PS3 Nach der Activision-Vivendi-Fusion lag der Titel erst einmal auf Eis. Doch noch dieses Jahr metzelt Ihr Euch auf Xbox 360 und PS3 durch feindliche Armeen.

FUEL



360 Mit 14.000 km² verspricht Codemasters die größte Spielfläche für Offroad-Rowdys – es kommt dieses Jahr für Xbox 360 und PS3.

SINGULARITY



360 Activision schickt Euch in "Singularity" auf Zeitreise. Mehr zu diesem interessanten Ego-Shooter für Xbox 360 und PS3 gibt es in einer der nächsten Ausgaben.

	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	nicht bekannt	Action-Adventure	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Ego-Shooter	
	Overlord II	Codemasters	Action-Adventure	
	Prototype	Activision	Action	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
	Singularity	Activision	Action	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	
	Star Ocean: The Last Hope	Square Enix	Rollenspiel	
	Star Trek Online	Atari	Simulation	
S. 30	Stormrise	Sega	Strategie	
	Talisman	Capcom	Action	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	UFC 2009 Undisputed	THQ	Beat'em-Up	
	Venetica	dtp	Rollenspiel	
	Wanted	Warner	Action	
S. 18	Wet	Vivendi	Action	
	World in Conflict: Soviet Assault	Vivendi	Strategie	
	2010			
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	

Wii

	FEBRUAR			
	Runaway: The Dream of the Turtle	Focus	Adventure	2.2.
S. 53	Pikmin	Nintendo	Strategie	6.2.
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	13.2.
	Deadly Creatures	THQ	Action	13.2.
S. 60	House of the Dead, The: Overkill	Sega	Lightgun-Shooter	13.2.
	Naruto Clash of Ninja Revolution 2	Nintendo	Action	13.2.
	Fritz	Deep Silver	Denken	20.2.
	AC/DC Live Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	26.2.
	Mushroom Men	Gamecock	Jump'n'Run	26.2.
	Dead Rising: Chop Till You Drop	Capcom	Action	27.2.
	Neopets Puzzle Adventure	Capcom	Denken	27.2.
	Zauberkarrusell, Das	Deep Silver	Denken	27.2.
	Castlevania Judgment	Konami	Action-Adventure	
	DanceDanceRevolution Winx Club	Konami	Musikspiel	
	Family Ski	Atari	Geschicklichkeit	
	MÄRZ			
	Army Men: Soldiers of Misfortune	Zoo	Action	10.3.
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	12.3.
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	12.3.
	MySims Party	Electronic Arts	Simulation	12.3.
	Paintball Breakout 2009	Activision	Action	12.3.
	Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	12.3.
	Affenzirkus	Activision	Geschicklichkeit	19.3.
	Nerf N-Strike	Electronic Arts	Action	19.3.
	Piraten: Die Jagd nach Blackbeards Schatz	Activision	Action	19.3.
	Pitfall: Das große Abenteuer	Activision	Geschicklichkeit	19.3.
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	27.3.
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	27.3.
S. 19	Baphomets Fluch: The Director's Cut	Ubisoft	Adventure	
	Job Island	Konami	Spielesammlung	
S. 32	Mad World	Sega	Action	
	MotoGP	Capcom	Rennspiel	
	MySims Racing	Electronic Arts	Rennspiel	
	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	
	Sonic and the Black Knight	Sega	Action-Adventure	
	1. QUARTAL			
	All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	
	EA Sports Active	Electronic Arts	Sportspiel	
	Grey's Anatomy: The Video Game	Ubisoft	Adventure	
	Hard Working People	Konami	Action	
	Mario Power Tennis	Nintendo	Sportspiel	
	Musiic Party: Rock the House	dtp	Musikspiel	
	Onechanbara: Bikini Zombie Slayers	D3	Action	
	Pipemania	Empire	Denken	
	Sam & Max: Season One	Jowood	Adventure	
	Tenchu 4	Ubisoft	Action-Adventure	
	APRIL			
	Jillian Michaels Fitness Ultimatum 2009	Deep Silver	Geschicklichkeit	3.4.
	Marbles! Balance Challenge	Konami	Geschicklichkeit	30.4.
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
	JUNI			
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	2. QUARTAL			
	Conduit, The	Sega	Ego-Shooter	
	Ready to Rumble 2: Revolution	Atari	Sportspiel	
	3. QUARTAL			
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
S. 36	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	WEITERE 2009			
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Cursed Mountain	Deep Silver	Action-Adventure	
	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Mein Fitness-Coach - Gut in Form	Ubisoft	Sportspiel	
	Monster Hunter Tri	Capcom	Action-RPG	
	Overlord Dark Legend	Codemasters	Action-Adventure	
	Sam & Max: Season Two	Atari	Adventure	
	So Blonde	dtp	Adventure	
	Wii Sports Resort	Nintendo	Sportspiel	

PSP

	FEBRUAR			
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	13.2.
	Star Ocean: Second Evolution	Square Enix	Rollenspiel	13.2.
	MÄRZ			
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	12.3.
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	27.3.
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	27.3.
	1. QUARTAL			
	Abenteuer auf dem Reiterhof: Die Pferdeflüsterin	Ubisoft	Simulation	
	2. QUARTAL			
	Monster Hunter Freedom Unite	Capcom	Action-RPG	
	Phantasy Star Portable	Sega	Rollenspiel	
	3. QUARTAL			
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
	WEITERE 2009			
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Dynasty Warriors: Strikeforce	Namco-Bandai	Action	
	Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	Konami	Adventure	
	Resistance: Retribution	Sony	Action	

DS

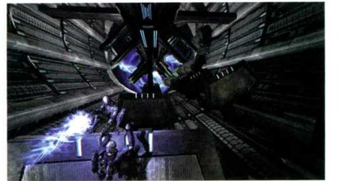
	FEBRUAR			
	Chrono Trigger	Square Enix	Rollenspiel	6.2.
	Musikstar: I wanna be a Popstar DS	Tivola	Simulation	6.2.
	Mystery Case Files: MillionHeir	Nintendo	Denken	6.2.
S. 62	Bomberman 2	Konami	Action	12.2.
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	13.2.
S. 62	Eledees: The Adventures of Kai and Zero	Konami	Geschicklichkeit	19.2.
	Dragon Quest V: Die Hand der Himmelsbraut	Square Enix	Rollenspiel	20.2.
	Fritz	Deep Silver	Denken	20.2.
	Laufrhythmus DS: Bring Bewegung in Dein Leben!	Nintendo	Sportspiel	20.2.
	Dementium: Die Anstalt	Gamecock	Ego-Shooter	26.2.
	Mushroom Men	Gamecock	Jump'n'Run	26.2.
	Winx Club Secret Diary 2009	Konami	Simulation	26.2.
	My Pet Shop	Square Enix	Simulation	27.2.
	Neopets Puzzle Adventure	Capcom	Denken	27.2.
	Puzzle Quest: Galactrix	D3	Denken	27.2.
	Rune Factory	Eidos	Rollenspiel	27.2.
	Sherlock Holmes	Focus	Adventure	27.2.
	XG Blast	Eidos	Rollenspiel	27.2.
	Petz: Mein süßer Panda	Ubisoft	Simulation	
	The Chase: Felix meets Felicity	Atari	Geschicklichkeit	
	MÄRZ			
	Littlest Pet Shop: Frühling	Electronic Arts	Simulation	5.3.
	Army Men: Soldiers of Misfortune	Zoo	Action	10.3.
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	12.3.
	MySims Party	Electronic Arts	Simulation	12.3.
	Travel Games for Dummies	Electronic Arts	Geschicklichkeit	12.3.
	Bleach Dark Souls	Sega	Action	13.3.
	Disgaea	Square Enix	Rollenspiel	20.3.
	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Take 2	Action	20.3.
	Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	27.3.
	Tennis Masters	System 3	Sportspiel	27.3.
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	27.3.
	All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	30.3.
	Baphomets Fluch: The Director's Cut	Ubisoft	Adventure	
	Enchanted Folk and the School of Wizardry	Konami	Adventure	
	Football Academy	Electronic Arts	Sportspiel	
	MySims Racing	Electronic Arts	Rennspiel	
	SpongeBob Schwammkopf - Küchenchef	THQ	Simulation	
	Suikoden Tierkreis	Konami	Rollenspiel	
	1. QUARTAL			
	All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	
	Bärenbabys	RTL	Simulation	
	Die Gilde DS	RTL	Strategie	
	Grey's Anatomy: The Video Game	Ubisoft	Adventure	
	Petz: Meine Affen-Familie	Ubisoft	Simulation	
	Petz: Meine Hunde-Familie	Ubisoft	Simulation	
	Petz: Meine Katzen-Familie	Ubisoft	Simulation	
	Sophies Freunde: Fashion Show	Ubisoft	Simulation	
	Sophies Freunde: Filmstar	Ubisoft	Simulation	
	Sophies Freunde: Primaballerina	Ubisoft	Simulation	
	APRIL			
	The Great Giana Sisters	dtp	Jump'n'Run	3.4.
	Blast Works	Eidos	Denken	
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
	JUNI			
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	2. QUARTAL			
	Barnyard: Verrückte Bauernhof-Spiele	THQ	Geschicklichkeit	
	Jagged Alliance	Empire	Strategie	
	OKTOBER			
	SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	31.10.
	3. QUARTAL			
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
	4. QUARTAL			
S. 36	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Phantasy Star Zero	Sega	Rollenspiel	
	WEITERE 2009			
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	De Blob	THQ	Denken	
	Gauntlet	Eidos	Action-Adventure	
	Infinite Space	Sega	Action	
	Journey to the Center of the Earth 3D	THQ	Action-Adventure	
	Kirby Super Star Ultra	Nintendo	Geschicklichkeit	
	Ninja Town	South Peak	Action	
	Overlord Minions	Codemasters	Action-Adventure	
	Rhythm Heaven	Nintendo	Musikspiel	
	So Blonde	dtp	Adventure	

MARIO POWER TENNIS



Wii Nintendo peppt GameCube-Klassiker mit Wii-Steuerung auf: Nach "Pikmin" folgt mit "Mario Power Tennis" der zweite Titel im 1. Quartal.

DARK VOID



PS3 Die "Crimson Skies"-Macher verlagern Kämpfe in die Vertikale: Noch 2009 hangelt Ihr Euch auf PS3 und Xbox 360 durch die verdrehte SciFi-Ballerei.

MYSIMS PARTY



Wii Im März erscheinen neue Episoden zu EAs Erfolgsmarke: "MySims Racing" und "My Sims Party" bringen putzigen Partyspaß für Wii.

RESIDENT EVIL 5

Raccoon City und Spanien waren nur der Anfang: Der Zombievirus infiziert Afrika und die Xbox-360- und PS3-Gemeinde!

"Ich würde es nicht spielen!" Mit diesen provokanten Worten beschreibt der geistige "Resident Evil"-Vater Shinji Mikami das fünfte Kapitel der Horror-Saga. Es würde ihn wütend machen, wenn Dinge in "Resident Evil 5" nicht nach seinen Vorstellungen umgesetzt worden wären. Mikami hatte nämlich keinen Einfluss mehr auf die Entwicklung von Capcoms Megaseller. Stattdessen zeichnen die Produzenten Jun Takeuchi ("Lost Planet") and Masachicka Kawata (Wii-Version von "Resident Evil 4") verantwortlich. Doch ist es wirklich so schlimm um Teil 5 bestellt? M! kämpfte sich ausgiebig durch die erste Hälfte des Spiels.

Eines vorweg: Mikami lässt sich ein erstklassiges Survival-Abenteuer entgehen! Denn der jüngste "Resident Evil"-Teil bietet wie der Vorgänger spannend inszenierte Horror-Action. Dennoch werden Serien-Fans spielerische Überraschungen mit der Lupe suchen. Teil 5 ist nach dem Erfolgsprinzip von "Resident Evil 4" gestrickt.

Infektiös

Zur Hintergrundgeschichte: Zwar war der Urheber der Zombie-Viren – die Umbrella-Corporation – bereits im Vorgänger nur noch eine Randerscheinung, allerdings gelangten Terroristen an das hochansteckende Höllenprodukt. Der in seinem dritten "Resident Evil"-Einsatz tätige Chris Redfield arbeitet nun für die BSAA (Bioterrorism Security Assessment Alliance). Die Anti-Terror-Einheit bekämpft den Handel und die Verbreitung von Biowaffen auf der ganzen Welt. Chris Redfield wird ins

DAS STECKT DAHINTER

Seit "Lost Planet" setzt Capcom bei der Spielentwicklung ihre hauseigene Game-Engine 'MT Framework' ein, die auch bei "Devil May Cry 4" und "Resident Evil 5" Verwendung findet. 'MT' steht für Multi-Thread, Meta Tools und Multi-Target. Spiele mit dieser Engine können Grafik, KI, Sound, Bewegung und Physik parallel berechnen – soweit sie nicht voneinander abhängig sind. Die mit 'MT Framework' erstellten Spiele werden zunächst auf dem PC programmiert und auf Xbox 360 sowie PS3 getestet. Diese Vorgehensweise vereinfacht laut "Devil May Cry 4"-Produzent Hiroyuki Kobayashi Multiplattform-Entwicklungen erheblich. In Sachen Physik greift Capcom auf Havok zurück (siehe Seite 103).

Beispiel "Lost Planet": Jeder Charakter besitzt bis zu 20.000 Polygone, Roboter 40.000. 500.000 Polygone gehen für Hintergründe bzw. Landschaften drauf. Komplette Szenarien bauen sich so aus bis zu 4 Millionen Polygonen auf. Eine Zahl, die "Resident Evil 5" noch toppen wird. Über 160 MB Speicher sind für Texturen reserviert – die Hintergründe verschlingen dabei die Hälfte. Capcoms Spieletitel für PS3 und Xbox 360 sind für eine Standardauflösung 720p mit 30 Bildern pro Sekunde ausgelegt. Um die Bildrate stabil zu halten, wird in hektischen Situationen das Antialiasing deaktiviert. Die Verwandschaft der Titel wird bei Explosionen deutlich, die sich in "Lost Planet" und "Resident Evil 5" optisch ähneln.



Wie schon das Zombie-Epos nutzt auch "Lost Planet" Capcoms eigene Spieleengine 'MT Framework'.



360 Das eklige Wurmmonster ist immun gegen Kugeln: Zielt besser auf die herumstehenden hochexplosiven Gasflaschen!

PS3 Nichts für Arachnophobiker: In unterirdischen Höhlen klammern sich riesige Spinnen an unsere Helden. Gut, dass Euer Partner Euch aus der Misere befreit!

beschauliche Dörfchen Kijuju mitten in der afrikanischen Savanne gerufen, um den Machenschaften des Pharma-Unternehmens Tricell nachzugehen. Der Hauptdarsteller aus Teil 1 trifft zunächst seine neue Partnerin. Sheva Alomar ist aber mehr als reines Beiwerk: Vielmehr hilft Euch die fesche Afro-Amerikanerin nicht selten aus der Patsche. Zunächst sollt Ihr Euren Kontaktmann in der hiesigen Metzgerei treffen. Doch das Dorf ist Chris nicht wohlgesonnen: Am Wegesrand blitzen ihm die blutroten Augen der Einwohner entgegen. Andere prügeln wie besessen auf ein in einen Leinensack geschnürtes Lebewesen ein – ist das ein Mensch? Rechtzeitig erreicht Ihr die Fleischerei, wo Ihr endlich Eure Ausrüstung erhaltet. Denn alle Dorfbewohner sind von der aggressiven Seuche befallen und machen nun Jagd auf Euch!

> Teil 5 ist nach dem Erfolgsprinzip von "Resident Evil 4" gestrickt.

Zäh und intelligent

Anfangs kämpft Ihr Euch durch das afrikanische Dorf, das durch ein serienuntypisches Element glänzt: Es ist taghell! Dennoch ist der Wechsel vom Sonnenlicht in dunkle Hütten trügerisch: Für einen kurzen Moment seht Ihr nämlich schwarz. Erst nachdem sich die Augen Eures Protagonisten angepasst haben, wisst Ihr, welch unerfreuliche Überraschung auf Euch wartet.

Die befallenen Kreaturen treten nun in Massen auf: Oft macht schon die schiere Übermacht das Durchkommen unmöglich. Nur mit Grips erwehrt Ihr Euch der mit Schaufeln oder Macheten bewaffneten Zombies. Gut, wenn Ihr bereits einen Alternativweg ausgemacht habt. Der wütende Mob hat zum Vorgänger dazugelernt und greift organisiert von allen Seiten an. Schuld daran ist eine Mutation des aus Teil 4 bekannten Las-Plagas-Erregers. »



"SUPER"

Oliver Schultes

Herrlich! Die erste Hälfte des Spiels erlebte ich wie im Rausch: Ich staunte über die hervorragende Grafik, geriet wie in Teil 4 regelmäßig in Panik, grinste ob der Gigantomanie mancher Bosse und fieberte mit glänzenden Augen dem nächsten Schauplatz entgegen. Ich mochte die Serie von Anfang an und freute mich über die actionbetonte Runderneuerung bei "Resident Evil 4". Teil 5 spielt sich genauso exzellent und gibt mir sogar noch eine sexy Partnerin an die Seite, die sich im Solo-Modus meist clever verhält. Nur in einigen Szenen hätte ich mir etwas mehr Eigeninitiative von Sheva gewünscht: So verzichtete sie im Kampf gegen die Riesenfledermaus hartnäckig auf den Einsatz ihrer Granaten. Fein: "Resident Evil 5" erscheint hierzulande ungeschnitten – im Gegensatz zum Vorgänger ist diesmal alles drin.



360 Selbst auf dem Boot beharken Euch die intelligenten Untoten fast pausenlos: Hier ist ein ruhiges Händchen gefragt.



PS3 Nur der fahle Lichtschein erhellt die finsteren Minen. Nicht selten springt Euch ein Zombie in den Weg. Dummerweise braucht Ihr aber beide Hände, um die schwere Lampe zu transportieren.



Michael Herde

"GEHT SO"

Ich habe die Pseudo-Zombie-Hatz nur wenige Stunden gespielt, doch der erste Eindruck stand schnell fest: Wie Thomas finde ich "Resident Evil 5" ebenso ungruselig wie Teil 4. Ollis hochgelobte Panik, wenn es mal wieder knapp wird, kenne ich aus 1.000 anderen Spielen, zum Beispiel "Tetris". Wenn es dort dem Ende entgegen geht, steigt der Adrenalinspiegel auch. Kritik hagelt es zudem für die Steuerung, die mir für einen Action-Titel zu lahm ist: Wieso kann Chris nicht gehen, wenn er das Messer oder eine Wumme zückt? "Dead Space" hat das besser gelöst und nebenbei war das Spiel gruselig und bot tolle Schockeffekte. Dass in "Resident Evil 5" besiegte Gegner blubbernd verschwinden, stört mich angesichts der famosen Grafik. Lobenswert finde ich den Koop-Modus (inkl. Splitscreen) und Sheva, die mir mehrmals den Hintern gerettet hat.



360 Kenner von Teil 4 erwartet ein unerfreuliches Wiedersehen mit fast unbesiegbaren Kettensägen-Hünen – dennoch haben diese einen wunden Punkt…

Oft ist direkter Kontakt unvermeidlich: Nach einem bleihaltigen Treffer taumeln die Gegner, was Euch Gelegenheit für eine handfeste Attacke gibt. Mittels eingeblendeter Taste führt Ihr Kicks, Haken oder Stampfer aus. Alternativ greift Ihr zum Messer. Doch Vorsicht: Gierige Gegner fallen Euch überraschend an. Nur mit Mühe schüttelt Ihr sie durch schnelles Drehen des Analogsticks ab.

Die feindliche Übermacht sorgt nicht selten für Panik. Dennoch dämmen die Entwickler Frust ein: Die Action passt sich an die Stärken und Schwächen des Spielers und seiner Bewaffnung an. Seid Ihr ausgebrannt, findet Ihr umgehend neue zerstörbare Kisten und Fässer mit Munition und Heilkräutern. Letztere sind seit dem ersten Teil fester Serienbestandteil: Kombiniert grüne oder rote Kräuter, um deren Heilwirkung zu verstärken.

Gesellig

Außerdem unterstützt Euch Eure Partnerin Sheva mit dem vollen Aktionspotenzial: Selbstständig nimmt sie Gegner ins Visier und hält Euch den Rücken frei. Dabei steht sie Euch nie im Weg und lässt sich auf offensives oder defensives Verhalten festlegen. Sheva ist auch in der Lage, mittels Räuberleiter oder Sprunghilfe unerreichbare Stellen zu erklimmen.

Ein wichtiges Spielelement bildet das gemeinsame Inventar: Chris und Sheva besitzen jeweils neun Inventar-Slots – Gegenstände dürfen (wie schon in "Resident Evil Zero") rege ausgetauscht werden, was Euch nicht selten missliche Lagen erspart. Praktisch im Eifer des Gefechts: Schwächelt Eure Gesundheit, heilt Sheva Euch automatisch mit Kräutern oder Sprays, sofern Ihr sie damit versorgt habt. Ebenso könnt Ihr Eure Partnerin anweisen, gefundene Gegenstände aufzunehmen. Sheva sucht aber auch auf eigene Faust nach Munition, die Ihr jederzeit einfordern dürft.

Zwischen den Kapiteln organisiert Ihr Eure Items und erwerbt freigeschaltete Waffen vom gesammelten Gold. Doch die teuren Knarren gibt es auch entlang des Wegesrandes. In teils gut versteckten Koffern und Schränken findet Ihr durchschlagende Wummen. So greift Ihr neben Eurer Pistole zu Maschinenpistole, Schrotflinte, Gewehr, Minen, Scharfschützengewehr und sogar zur Panzerfaust.

Reisefreudig

Gut gerüstet nehmt Ihr die Spur eines von Tricells Handlangern namens Irving auf. Diese führt auch durch einen Container-Hafen, der neben Sprengfallen eine weitere Überraschung bereit hält: Die aggressiven Zombie-Hunde sind zurück! Selbst am Güterbahnhof verfolgen Euch die gierigen Köter, bis Ihr endlich in den Minen Eure Ruhe habt – und noch mehr: nämlich Dunkelheit. Ohne Lichtquelle geht es hier nicht weiter. Doch für die schwere Baulampe samt Akku braucht Ihr zwei Hände und seid damit wehrlos. So wagt Ihr Euch Schritt für Schritt in die verschlungenen Gänge vor – hinter jedem



PS3 Panikattacke: Nur mit schnellem Drehen des Analogsticks entreißt Ihr Euch den handgreiflichen Gegnern.



360 Selbst in der Ölraffinerie habt Ihr keine Ruhe. Doch die treue Sheva hält Euch jederzeit den Rücken frei und hilft Euch aus der Klemme.

Eck kann die nächste böse Überraschung lauern.

Nach den Höhlen gelangt Ihr ins rot gefärbte Gebirge. An den steilen Felspfaden lauern Dynamit-bewaffnete Zombies, die Chris und Sheva in den siebten Himmel sprengen wollen. Erledigt die Gegner aus der Distanz und schlagt sie mit ihren eigenen Waffen – sprich, zielt auf den Sprengstoff. Ein Zwischenboss beendet das Versteckspiel: Der gigantische Insekten-Mutant ist gegen unsere geballte Feuerkraft scheinbar immun. Deshalb locken wir das Tier in ausgelegte Minen, damit es endlich seine verwundbare Stelle am Bauch offenlegt.

Schwer verletzt und um unsere Munition erleichtert geht es weiter auf vier Rädern: Wir schwingen uns hinter das Bord-MG eines rasenden Hummer-Jeeps und erledigen reihenweise anrückende Zombies auf Motorrädern. Kniffliger wird es bei untot bemannten LKWs: Auf der Ladefläche spannen die Virusträger bereits ihre Armbrüste. Doch auch sie sind einer zielsicheren Maschinengewehr-Salve unterlegen. Nach einem Wiedersehen mit einem riesigen, aus Teil 4 bekannten Gegner führt die Spur zu den hiesigen Ölfeldern. Auf dem Weg verschlägt es uns in die Sümpfe, wo Chris und Sheva mit einem Propellerboot das schilfbewachsene Gebiet durchforsten.

Außerdem erwartet das Team eine verschmutzte, weitläufige Ölraffinerie. Zahllose Rohre schlängeln sich über regenbogenfarbene Pfützen. In der heißen, stickigen Luft versucht Chris Ventile zu schließen, um den mit Flammen versperrten Weg freizumachen.

Cineastisch

In Sachen Inszenierung rangiert Teil 5 nahe an der Perfektion: Die stimmungsvolle Optik versetzt Euch direkt in die Haut der Protagonisten. Ihr fiebert den Erlebnissen von Chris Redfield und Sheva Alomar wie in kaum einem anderen Titel entgegen. Abwechslungsreiche Einsatzgebiete und spannende Zwischensequenzen lassen nie Langeweile aufkommen. "Resident Evil 5" fesselt von der ersten bis zur letzten Minute an den Bildschirm. Der intuitiven Steuerung, der bewährten Spielperspektive und dem ausbalancierten Schwierigkeitsgrad sei Dank. *ts*



"SUPER"

Thomas Stuchlik

Als Fan der klassischen "Resident Evil"-Teile stehe ich den Entwicklungen seit Teil 4 immer noch skeptisch gegenüber. Die fünfte Inkarnation führt die neue Linie dabei konsequent weiter. Das ist löblich, denn Steuerung, Inszenierung und Spielablauf wirken wie aus einem Guss. Selten hat es so viel Spaß gemacht, den Weg freizuballern. Andererseits verkommt die Reihe immer mehr zum Action-Titel. Zwar herrscht dank Munitionsmangels oft genug Panik, doch auf echte Schocker und eine Gruselatmosphäre warte ich hier vergeblich. Ebenso negativ ankreiden muss ich den linearen Spielablauf, der kaum Freiheiten lässt. Dennoch motiviert "Resident Evil 5" auch dank optisch aufwändiger Areale immer weiter. Hoffentlich erfüllt das fertige Spiel unsere hohen Erwartungen vollends!

SO KÄMPFT IHR GEMEINSAM

Sheva Alomar wird im Solospiel vom Computer gesteuert. Zu Beginn jedes neuen Unterkapitels darf aber ein menschlicher Spieler online oder im lokalen Netzwerk die Heldin übernehmen. Alternativ bestreitet Ihr das Horror-Abenteuer via Splitscreen. Dann wird der Bildausschnitt aber deutlich verkleinert und der Detailgrad heruntergeschraubt. Zuvor dürft Ihr für den Multiplayer-Modus 'Friendly Fire' aktivieren oder abschalten. Der Host übernimmt die Rolle von Chris, der Gast spielt immer Sheva. Dabei ist es egal, wie weit der Gast in seinem Spiel vorangeschritten ist – der Host bestimmt das zu spielende Kapitel. Zu zweit ist das Spielerlebnis eine echte Bereicherung. Das gemeinsame Vorgehen macht nicht nur gegen die Zombies riesig Laune, sondern auch beim Wegschnappen der Gegenstände. Der Spielablauf ähnelt den PS2-Online-Teilen "Resident Evil Outbreak", in dem Ihr mit bis zu vier Spielern als Team agiert, Euch gegenseitig helft und Gegenstände austauscht. Das errungene Levelinventar wie Waffen und Items bleibt Euch übrigens erhalten – egal, wie weit Ihr im eigenen Spiel seid. Das Ranking-System nach jedem Unterkapitel sorgt dabei für hohen Wiederspielwert.



PS3 Teamplay: Dank Voice-Chat habt Ihr im Multiplayer-Modus jede Situation im Griff.

RESIDENT EVIL 5

System	PS3 / 360
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Action
Termin	12. März

DAS GEFÄLLT UNS

- bombastische Inszenierung
- Sidekick Sheva ist eine echte spielerische Ergänzung
- verschiedenste Einsatzorte versprechen viel Abwechslung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- der strikt lineare Spielablauf bietet wenig Freiheiten
- bisher nur wenige Story-Elemente vorhanden

FAZIT » Routiniert erstklassig präsentiert Capcom das Horror-Epos. Teil 5 überzeugt spielerisch mit bewährtem Konzept sowie vielen Verbesserungen und Partner-Feature.

STORMRISE

Nichts ist im Strategie-Sektor schneller als Maus und Tastatur! Oder kann es das Konsolen-Pad genauso gut?

Was haben Shooter-Fans und Echtzeitstrategie-Experten gemeinsam? Wem auf die Schnelle nichts einfällt, der sollte einen Blick auf "Stormrise" werfen, denn der britische Entwickler Creative Assembly arbeitet derzeit an seiner Antwort auf diese Frage. Die Devise lautet: flotte Schlachten aus der Verfolger-Perspektive gepaart mit der taktischen Tiefe eines Strategietitels. Wir sind nach London geflogen und haben Probe gespielt.

Das Aushängeschild von "Stormrise" ist die Steuerung, die für ein Strategiespiel ungewöhnlich schnelle Manöver erlaubt (siehe Kasten rechts). Mit dem linken Analogstick bewegt Ihr den Cursor und ändert die Blickrichtung. Mittels A-Button bestätigt Ihr Eingaben wie Angriff und Vorrücken. So weit, so gewöhnlich. Interessant ist der als Pointer dienende rechte Knüppel: Tippt in eine Richtung und die Ansicht wechselt blitzschnell zur nächstgelegenen Einheit. Mit wenigen Handbewegungen schaltet Ihr durch Euren ganzen Truppenverband. In der Praxis funktioniert das System tadellos, benötigt aber Eingewöhnungszeit: Wir wollten instinktiv den rechten Stick zur Kamerajustierung nutzen, was ein verwirrendes Einheiten-Skipping zur Folge hatte.

Wie in Ubisofts "EndWar" klebt die Kamera dicht an den Einheiten, um ein Mittendrin-Gefühl zu erzeugen. Eine Übersichtskarte dürft Ihr nicht aufrufen – Ihr seht immer nur das, was Eure Truppen sehen. Und was Ihr nicht seht, dürft Ihr nicht angreifen.



360 Kämpfe finden auf mehreren Ebenen gleichzeitig statt. Eine solche Rundum-Sicht werdet Ihr im fertigen Spiel allerdings kaum zu sehen bekommen.

Dualer Überlebenskampf

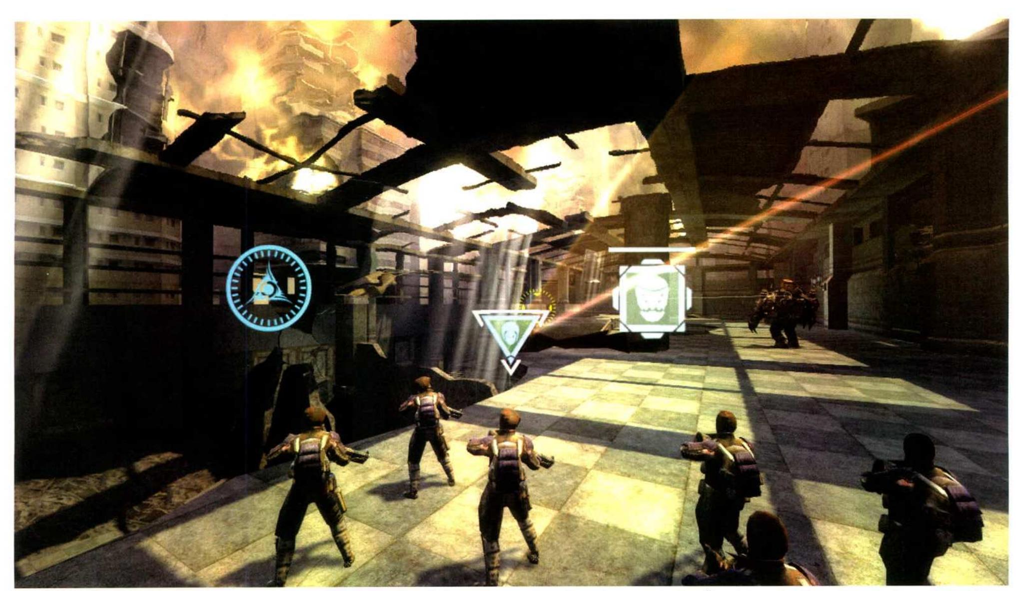
So innovativ das Steuerungskonzept ist, so überraschungsarm fällt die Sci-Fi-Story aus. Von einer Klimakatastrophe ausgelöst, fegt ein Wüstensturm über die Erde hinweg und zerstört nahezu alles menschliche Leben. Die Privilegierten verstecken sich unter Tage in Schlafkammern, die weniger Glücklichen passen sich durch



360 Die mutierten Sai heizen uns mit einem Feuer spuckenden Flugdrachen ein – Umgebung und Gebäude sind aus spieltaktischen Gründen aber nicht zerstörbar.



360 Hinter schützenden Barrikaden erhalten Eure Einheiten einen Verteidigungsbonus von 50 Prozent.



360 Spielansicht: Jeder angewählten Einheit guckt Ihr über die Schulter. Die Icons repräsentieren Eure Truppen und geben Übersicht – eine Karte gibt es in "Stormrise" nicht.

Mutation den widrigen Umständen an. Tausend Jahre später erwachen die mit modernen Technologien ausgestatteten Echelon aus ihrem Winterschlaf und beanspruchen die Gebiete zurück, die von den Mutanten, den Sai, nicht kampflos aufgegeben werden. Die in zwölf Missionen erzählte Story über den klassischen Kampf um Lebensraum versetzt uns kaum in Wallung, die Echtzeit-Kämpfe gegen die Sai fordern aber unsere ganze Konzentration. Mit Fußsoldaten, Kampfrobotern und Flugzeugen der Echelon ziehen wir ins Gefecht, die mutierten Sai halten mit kletter- und sprungstarken Einheiten dagegen; einige können sich sogar unsichtbar machen. Da die Kamera in Schulterhöhe der jeweiligen Einheiten positioniert ist, stellt das Flugzeug das geeignete Mittel dar, um aus luftiger Höhe einen Überblick über das Schlachtfeld zu gewinnen (alternativ lasst Ihr einen Soldaten ein Dach erklimmen und von dort die Lage sondieren). Verlasst Euch aber nicht auf diese Top-Down-Sicht, denn alle Levels verfügen über mehrere Ebenen und bieten viele Verstecke. Feinde verbergen sich hinter Vorsprüngen, in für Euch in Echtzeit begehbaren Gebäuden oder in unterirdischen Systemen. Im Probespiel erwies es sich als gute Methode, als Späher vorzugehen und weitere Einheiten über die Flügel zu schicken. Über die 'indirekte' Kontrolle (die Kamera verharrt bei einer Einheit) kommandiert Ihr sämtliche Verbündete an jeden beliebigen Kartenpunkt – Ihr müsst nicht jeden Trupp einzeln wählen und vorrücken. Das spart Zeit und Ihr erteilt von einem strategisch günstigen Punkt aus Marschbefehle. So gelingen Euch Überraschungsangriffe oder Ihr kesselt den Feind ein.

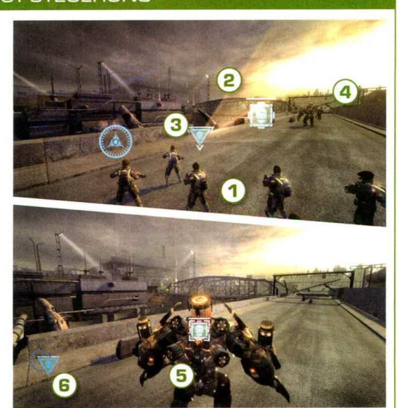
Typisch für Strategiespiele ist der Ressourcenabbau: Ihr kontrolliert in den Levels verstreute Energiequellen, mit deren Hilfe Ihr frische Truppen baut. Je mehr Energie Ihr verwaltet, desto mächtigere Einheiten schickt Ihr aufs Feld. Das Einheitenlimit sorgt dafür, dass Masse nicht über Klasse siegt; Gebäude dürft Ihr hingegen nicht errichten. Mit genügend Energie kauft Ihr Euch zudem bis zu drei Upgrades für Infanterie, Luft und Technik – entsprechend umkämpft sind die in den Himmel leuchtenden Rohstoff-Knotenpunkte.

> Das Einheitenlimit sorgt dafür, dass Masse nicht über Klasse siegt.

Besonders im Multiplayer-Modus will "Stormrise" punkten und im E-Sport-Sektor mitmischen. Derzeit laufen die Betatests auf Hochtouren, daher steht die finale Kartenzahl noch nicht fest. Bis zu acht Spieler sollen aber gleichzeitig antreten. Zudem steigt Ihr jederzeit in ein laufendes Match ein und aus – Ressourcen werden dann auf die Mitspieler aufgeteilt. *pu*

SO FUNKTIONIERT DIE WHIP-SELECT-STEUERUNG

1. Die Verfolger-Perspektive ist die gängige Ansicht. Mit dem rechten Stick aktiviert Ihr die Whip-Select-Steuerung, mit der Ihr blitzschnell von Einheit zu Einheit springt.
2. Der Lichtkegel ist eine optische Zielhilfe. Markiert eine sichtbare Einheit und lasst den rechten Stick los, um dorthin zu wechseln.
3. Jede Einheit wird mit einem Symbol auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn eine Einheit nicht zu sehen ist, visiert alternativ das entsprechende Einheitensymbol an.
4. Wir markieren den vor uns laufenden Walker, den wir als Vorhut einsetzen.
5. Der Walker eröffnet uns eine neue Perspektive auf das Schlachtfeld. Da wir das Geschehen nur aus den Augen unserer Einheiten sehen, wechseln wir ständig zwischen den Einheiten.
6. Unser Soldatenverband befindet sich nicht in Sichtweite des Walkers. Anhand des Einheitensymbols wissen wir aber um dessen Standort.



System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Creative Assembly, England**
Hersteller	**Sega**
Genre	**Echtzeit-Strategie**
Termin	**März**

DAS GEFÄLLT UNS:
- 'Vertikalität': Kampf auf mehreren Ebenen
- schnelle Whip-Select-Steuerung via Icons
- taktisches Verstecken

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Kontrollen erfordern Eingewöhnung
- wenig Einheitentypen

FAZIT » Echtzeitstrategie mit Fokus auf Action und Steuerung – das genretypische Mikromanagement entfällt zugunsten der Geschwindigkeit.

MAD WORLD

Segas ultrabrutale Comic-Action sprengt alle Grenzen – und das ausgerechnet auf der familienfreundlichen Wii-Konsole.

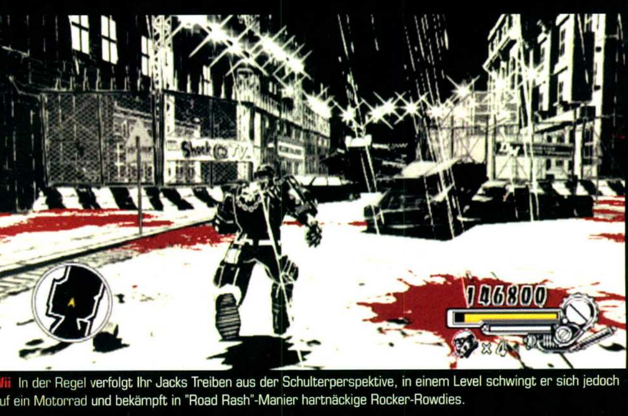
Mord ist Sport – zumindest in "Mad World", dem Wii-Debüt von Platinum Games. Dort haben ehemalige Mitarbeiter des Clover Studios, das uns die überdrehten Prügelspäße "Viewtiful Joe" und "God Hand" bescherte, eine neue Heimat gefunden. Nun schlagen sie ein weiteres Kapitel ihres genial-verrückten Schaffens auf. Dabei sollten vor allem Gore-Fans beide Augen auf "Mad World" werfen, denn so etwas gab es noch nicht zu sehen!

Euer Held heißt Jack Cayman und dort, wo sich üblicherweise die rechte Hand befindet, trägt er eine Kettensäge. Diese ungewöhnliche Prothese kommt Jack in den 'Deathwatch Games' gerade recht: Wie im Schwarzenegger-Film "Running Man" steht eine Unterhaltungsshow im Mittelpunkt, bei der Ihr umso mehr Punkte kassiert, je grausamer Ihr Eure Gegner tötet.

Blut und Spiele

Das auffälligste Merkmal von "Mad World" ist zweifelsohne der konkurrenzlose Comic-Look, der sich auf die Farben Schwarz, Weiß, Gelb und jede Menge Rot beschränkt. Wie spektakulär das Spiel in Bewegung aussieht, lässt sich auf Screenshots leider kaum vermitteln.

Einfacher ist der Spielablauf erklärt: Wie in Old-School-Prüglern à la "Final Fight" oder "Streets of Rage" kämpft Ihr erst gegen hordenweise Klonfeinde, bis Ihr die erforderliche Mindestpunktzahl erzielt habt und zum finalen Bossduell zugelassen werdet. Immer wieder rufen die Kommentatoren der Show spontane 'Bloodbath Challenges' aus. In diesen zeitlich limitierten Missionen treibt Ihr Euren High Score nach oben, indem Ihr Gegner in riesige Ventilatoren und unter eine Stachelpresse befördert oder in der Disziplin 'Man Dart' mit einem Baseball-Schläger ge-



Wii In der Regel verfolgt Ihr Jacks Treiben aus der Schulterperspektive, in einem Level schwingt er sich jedoch auf ein Motorrad und bekämpft in "Road Rash"-Manier hartnäckige Rocker-Rowdies.

Wii Treibt Widersachern Straßenschilder durch die Rübe oder sägt ihnen die Beine ab. Jede Aktion wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet und sieht in Bewegung fantastisch aus. Links unten folgt Ihr der eingeblendeten Controller-Bewegung, um Gegnern den Kopf zu verdrehen. Rechts daneben trifft Jack auf eine gespaltene Persönlichkeit.

> Schleudert Gegner in 'Man Dart' gegen eine riesige Dartscheibe.

gen eine gigantische Dartscheibe schleudert.

Die abschließenden Bosskämpfe erstrecken sich über mehrere Phasen, bei denen Ihr eingeblendete Bewegungen ausführt, um dramatische Manöver auszuführen. Dabei sind Endgegner wie Schauplätze ebenso vielfältig wie skurril – das Spektrum der Örtlichkeiten umfasst ein Gangster-Ghetto inklusive U-Bahn-Bereich, ein Gruselschloss und eine roboterbesiedelte Weltraumstation.

Überraschend vielseitig ist auch Euer Move-Repertoire: Diverse Nahkampfattacken mit Faust und Säge führt Ihr durch vertikale und horizontale Bewegungen der Remote sowie mithilfe der B-Taste aus. Via A-Taste packt Ihr Eure Opfer am Schlafittchen und pfeffert es in die oftmals mit Fallen gespickte Umgebung. Springen und Ausweichrolle gehören natürlich ebenso dazu wie eine Lock-on-Funktion, auf Wunsch zentriert Ihr die Kamera hinter Eurem Rücken. In der Vorab-Version kommt es dennoch zu Übersichtsproblemen, Splatter-Freunde nehmen das angesichts der unzähligen Finishing-Moves, Combos und Extrawaffen wohlwollend in Kauf.

The Sound of Violence

Gleichsam beeindruckend wie beängstigend ist der Einfallssreichtum, mit dem die Entwickler ans Werk gegangen sind: Zersägt Widersacher längs wie quer, rammt sie mehrmals gegen Stachelwände, raspelt sie an vorbeifahrenden Zügen in kleine Scheiben, spült sie die Toilette hinunter oder werft sie in einen Müllcontainer, um sie vom herabfallenden Deckel in der Mitte zerteilen zu lassen. Immer neue Ereignisse gibt es zu entdecken: Im U-Bahn-Schacht werfen wir einen Geldkoffer auf die Gleise, woraufhin eine gierige Horde jubelnd versucht, umherflatternde Scheine zu fangen, ohne den nahenden Zug zu bemerken...

Begleitet wird die ins Absurde übersteigerte Gewaltorgie von einem ungewöhnlichen Soundtrack, der locker den Spagat zwischen Gangsta-Rap und Industrial-Rock meistert. Der Titeltrack weist sogar Ohrwurmqualitäten auf.

Als Krönung enthält "Mad World" einen Zweispieler-Modus, in dem Ihr via Splitscreen gemeinsam um den High Score spielt. *mh*



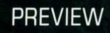
Wii An zahlreichen Stellen findet Jack neue Waffen, zum Beispiel diese Stachelkeule. Schüttelt die Remote für normale Angriffe, mit der B-Taste ladet Ihr einen deftigen Hieb auf. Nicht im Bild: zwei Klingen inklusive Kratos-Uppercut und Rotationsattacke.

System	**Wii**
Entwickler	**Platinum Games, Japan**
Hersteller	**Sega**
Genre	**Action**
Termin	**März (nicht in Deutschland)**

DAS GEFÄLLT UNS:
- » unvergleichlich frischer Grafikstil
- » unzählige irrwitzige Finishing-Moves
- » bluttriefende High-Score-Jagd
- » gelungene Wii-Steuerung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- » chaotische Kameraführung
- » Langzeitmotivation fraglich

FAZIT » "Mad World" sprüht vor kompromisslos-verrückten Ideen in einer stilistisch einzigartigen Comic-Welt, die nur importwillige Spieler für sich entdecken werden.



DER PATE II

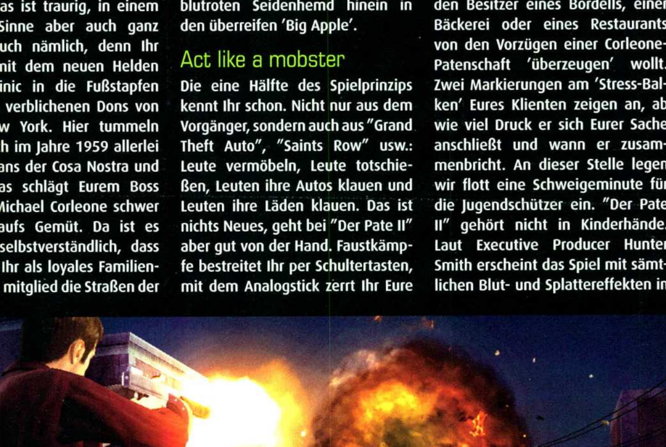
EA befördert Euch zum Unterboss des Corleone-Clans und gibt Euch die strategische Kontrolle über New York und Havanna.

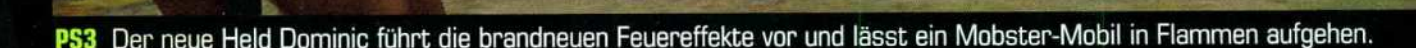


Aldo Trapani ist tot. Der Protagonist des ersten "Pate"-Spiels stirbt am Anfang der Fortsetzung im Kugelhagel der kubanischen Revolution. Das ist traurig, in einem mafiösen Sinne aber auch ganz gut. Für Euch nämlich, denn Ihr tretet mit dem neuen Helden Dominic in die Fußstapfen des verblichenen Dons von New York. Hier tummeln sich im Jahre 1959 allerlei Clans der Cosa Nostra und das schlägt Eurem Boss Michael Corleone schwer aufs Gemüt. Da ist es selbstverständlich, dass Ihr als loyales Familienmitglied die Straßen der US-Metropole wieder unter Kontrolle bringt. Anfangs mit nur einem Mobster als Verbündeten, eröffnet Ihr Euren eigenen Zweig des berühmten Clans und marschiert im blutroten Seidenhemd hinein in den überreifen 'Big Apple'.

Act like a mobster

Die eine Hälfte des Spielprinzips kennt Ihr schon. Nicht nur aus dem Vorgänger, sondern auch aus "Grand Theft Auto", "Saints Row" usw.: Leute vermöbeln, Leute totschießen, Leuten ihre Autos klauen und Leuten ihre Läden klauen. Das ist nichts Neues, geht bei "Der Pate II" aber gut von der Hand. Faustkämpfe bestreitet Ihr per Schultertasten, mit dem Analogstick zerrt Ihr Eure Opfer durch die Gegend oder wählt bei Feuergefechten, ob Ihr ihnen lieber in den Kopf oder in die Beine schießt. Besonders brutal müsst Ihr Euch mitunter gebärden, wenn Ihr den Besitzer eines Bordells, einer Bäckerei oder eines Restaurants von den Vorzügen einer Corleone-Patenschaft 'überzeugen' wollt. Zwei Markierungen am 'Stress-Balken' Eures Klienten zeigen an, ab wie viel Druck er sich Eurer Sache anschließt und wann er zusammenbricht. An dieser Stelle legen wir flott eine Schweigeminute für die Jugendschützer ein. "Der Pate II" gehört nicht in Kinderhände. Laut Executive Producer Hunter Smith erscheint das Spiel mit sämtlichen Blut- und Splattereffekten in





PS3 Der neue Held Dominic führt die brandneuen Feuereffekte vor und lässt ein Mobster-Mobil in Flammen aufgehen.



PS3 Beim Drive-By-Shooting offenbart sich eines der schlimmsten Verbrechen der ausgehenden 50er-Jahre: Hair-Crimes.

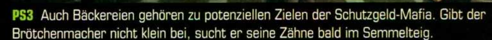
Deutschland. Wir glauben das zwar nicht so recht, gehen aber in jedem Fall von einer USK-Freigabe 'ab 18' aus.

Think like a Don

Der Gewaltanteil des Mafiaspiels ist Gottlob nicht dessen Alleinstellungsmerkmal. Im Gegensatz zu Teil 1 greift der Action-Part nahtlos in den neuen Strategie-Teil des Spiels. So haben Eure Mobster diesmal einzigartige Charaktereigenschaften, Spezialfähigkeiten wie Heilung oder Brandstiftung und dürfen nur bestimmte Waffentypen nutzen. In vier Online-Modi könnt Ihr in die Haut Eurer Mafiosi schlüpfen und ihre Fähigkeiten trainieren. Heuert Ihr einen neuen Schläger an, rücken die bisherigen Untergebenen in der Hierarchie auf. Vom gemeinen Soldaten über den Capo bis zum Unterboss. Wollt Ihr einen Mitarbeiter loswerden, habt Ihr mit

> Echte Paten prügeln und planen simultan.

moralischen Skrupeln zu kämpfen. Entlassen wird in der Cosa Nostra niemand, Ihr müsst ihn schon zum Abschuss freigeben. Während Ihr in Echtzeit Eure Truppe zusammenstellt und auf der taktischen 'Don's View'-Karte (siehe Kasten) Eure Zielorte auswählt oder Eure Leute auf eigenständige Missionen schickt, sind auch die übrigen Familien nicht müßig. Der Wettkampf um die Kontrolle über sogenannte 'Crime Rings' zwingt Euch neben aller Prügelei zum beständigen strategischen Planen. Habt Ihr alle Gebäude eines Ringes unter Eure Gewalt gebracht, winkt ein feiner Bonus wie die Ausstattung mit Schlagringen, flottere Autos oder finanzielle Vorteile. Doch Vorsicht:



PS3 Auch Bäckereien gehören zu potenziellen Zielen der Schutzgeld-Mafia. Gibt der Brötchenmacher nicht klein bei, sucht er seine Zähne bald im Semmelteig.

Laut den Entwicklern können Euch gegnerische Familien die Boni auch mitten im Kampf wieder abluchsen, indem sie zum Beispiel eines Eurer 'Crime Ring'-Gebäude in die Luft jagen. Da hilft irgendwann nur der gezielte Angriff auf die anderen Clans. Habt Ihr die persönliche Schwäche eines verfeindeten Familienmitgliedes herausgefunden, könnt Ihr es dauerhaft aus dem Verkehr ziehen. Ist New York dann schließlich in Eurer Gewalt, steht endlich die Rache für den Tod von Aldo auf dem Programm. Zurück in Kuba habt Ihr mit der geballten Macht der amerikanischen Mafia im Rücken nur ein Ziel: Die Hauptstadt Havanna knacken! Der Ansatz der Entwickler, Euch die Perspektive eines dauergestressten Dons nahezubringen, der simultan Kämpfe ausfechten, seine Soldaten kontrollieren und zusätzlich die anderen Familien in Schach halten muss, klingt nach frischem strategischem Wind im chronisch seichten Genre der "GTA"-Klone. *mw*

MIT DEN AUGEN DES DON

Die dynamische 'Don's View'-Karte ist das strategische Herzstück von "Der Pate II". Mit aussagekräftigen Farben und Symbolen informiert Euch das Spiel über lohnende Missionsziele, Krisenherde und die Aktivitäten der feindlichen Familien. Auf einem Blick seht Ihr hier, wie viel Kohle die von Euch kontrollierten Läden, Fabriken und Restaurants einbringen, welche Orte Ihr für einen 'Crime Ring' erobern müsst und welche Boni Ihr bei der Komplettierung des Ringes gewinnt. Brennt eine Lokalität, wird sie angegriffen und Ihr solltet intervenieren. Je nachdem, wie gut trainiert Eure Handlanger sind, könnt Ihr sie im 'Don's View'-Modus auf selbstständige Einsätze abkommandieren oder sie als Eskorte für die Ziele auswählen, die Ihr lieber persönlich übernehmen wollt.



PS3 Die Don-Perspektive fungiert nicht nur als strategische Übersichtskarte, von hier aus befehligt Ihr Eure Familie.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**EA Redwood Shores, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**6. März**

DAS GEFÄLLT UNS:
- Ineinandergreifen von Action- und Strategie-Part
- Mobster-Management mit RPG-Elementen
- Cosa Nostralgie dank Filmlizenz

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- Strategiepart lässt sich nicht deaktivieren und könnte reine Actionspieler überfordern
- massive Pop-Ups

FAZIT » **"Der Pate 2" ist per Strategie-Spritze eine echte Weiterentwicklung des 'Krimineller im Sandkasten'-Konzeptes.**

MINI NINJAS

Überraschung! Die Macher der bitterbösen "Hitman"-Serie laden Euch auf ein zauberhaftes Ninja-Abenteuer ein. Wir haben die Spielmacher in Dänemark besucht.

Schon blöd, wenn gerade die Welt den Bach runter geht, und niemand da ist, sie zu retten. So geschehen bei "Mini Ninjas": Ein düsterer Samurai-Warlord überzieht ein Fantasy-Königreich mit Dunkelheit und verwandelt unschuldige Waldbewohner in willenlose Soldaten. Mit geschultem Blick erkennt der ebenso weise wie greise Ninja-Meister die Bedrohung und entsendet seine besten Mannen – solange, bis nur mehr der blutjunge Hänfling Hiro und sein feister Kumpel Futo übrig sind. Da die entsandten Elitekämpfer spurlos verschwinden und die am Horizont aufziehenden Unheilswolken immer düsterer werden, liegt das Schicksal der Welt nun in Händen der beiden Möchtegern-Ninjas.

An dieser Stelle betreten wir das Universum von "Mini Ninjas" und begutachten zuerst die stimmige Grafik: hübsch, bunt, sympathisch – ein bisschen zu kindlich vielleicht. Sehr sauber und makellos – dafür etwas wenig detailliert. Comic-haft und übertrieben – aber nicht so eindeutig auf Anime getrimmt wie die Cel-Shading-Schönheiten "Naruto" und "Dragon Ball Z Budokai". Eine solche Spielwelt lädt zum Erkunden ein, das machen wir und laufen prompt der ersten Schurkenpatrouille in die Arme. Mit simplen Knopfkommandos säbelt unser Ninjawicht die ungefährlichen Antagonisten nieder – statt blutiger Scheibchen bleiben von den Schurken nur kleine Rauchwolken übrig, die sich zu unserer Freude in niedliche Tiere verwandeln; so also können wir die verzauberten Wald- und Wiesenbewohner befreien.



360 Beim ersten Boss kommt Ihr mit Rambo-Attitüde nicht weit. Kluge Ninjas harren hinter Balken aus und warten, dass das Schwert des Rüpels im Holz stecken bleibt.

Ein weiterer Knopfdruck löst den ersten Zauberspruch aus: Hiro schlüpft in die Haut respektive das Fell eines Kaninchens und wir hoppeln in Nagersicht durchs wogende Gras. Weil das aber schnell langweilig wird, müssen größere Tiere her: Im Körper des Bären können wir Feinde in die Flucht brüllen, als Wildschwein rempeln wir die behelmte Bande einfach nieder.

DIE MACHER DER NINJAS IM GESPRÄCH

M!: Hand aufs Herz – was hat Euch bei der Entwicklung von "Mini Ninjas" am meisten Kopfzerbrechen bereitet?

Lind: Am schwierigsten war der Spagat zwischen Einsteigerfreundlichkeit und spielerischer Tiefe. Während sich zwölfjährige Kids über das leicht zu erlernende Kampfsystem und die niedliche Grafik freuen, wollen wir ältere Spieler mit mannigfaltigen Zaubersprüchen und Schleichelementen ködern.

Budolph: Wir wollen dem Spieler Möglichkeiten aufzeigen, ihn aber zu nichts zwingen. Deshalb könnt Ihr zwischen insgesamt sechs Ninjas wechseln und entscheidet selbst, ob Ihr z.B. bestimmte Zaubersprüche und Fähigkeiten einsetzt oder nicht. Ihr könnt Euch das ein bisschen wie die Wahl zwischen den Plasmiden in "BioShock" vorstellen.

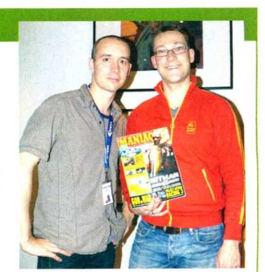
Lind: Auch das Kampfsystem machte uns ziemlich zu schaffen – nach mittlerweile 20 Iterationen sind wir aber zufrieden mit dem Ergebnis.

Die von Euch entworfene asiatische Fantasy-Welt mit den vielen Tierchen wirkt sehr stimmig und harmonisch...

Lind: Wir haben uns damit sehr viel Mühe gegeben. Unsere Helden sprechen Japanisch, die Musik wurde mit original fernöstlichen Instrumenten eingespielt. Die niedlichen Tiere, die Ihr befreien müsst, stehen sinnbildlich für die Unschuld der Natur.

Ihr habt uns erzählt, dass "Mini Ninjas" keinen Mehrspieler-Modus haben wird. Da werden vor allem die jüngeren Zocker aber enttäuscht sein.

Budolph: Das müssen wir in Kauf nehmen. Vielleicht reichen wir einen solchen Modus aber in einem Nachfolger nach. Im Moment wollen wir uns auf die Erzählung einer Geschichte konzentrieren, deshalb dürft Ihr nur alleine ran.



Effects Artist Frederik Budolph (links) und Produzent Jonas Lind (rechts) freuten sich über unsere MAN!AC-Ausgabe mit "Hitman"-Cover.



360 Heimlichtuer sind im Vorteil: Wer kraxelt und schleicht, vermeidet handgreifliche Auseinandersetzungen mit großen Gegnern und ihren noch größeren Stachelkeulen.

Die nächste Gegnerschar wollen wir umgehen: Hiro schleicht geduckt durchs Schilf, die kurzsichtigen Söldner können ihn zwischen den Halmen nicht ausmachen. Einen Tarnindex wie in "Metal Gear Solid" braucht es dafür nicht – entweder Ihr seid perfekt getarnt oder aber astrein sichtbar. Weil unsere Feinde noch einen Käfig mit einem gefangenen Tier mit sich führen, entscheiden wir uns doch für die Wüterich-Variante: Wir ersetzen den kleinen Hiro durch Futo – der bringt einige Pfunde und seinen Holzhammer mit. Rums, bums. Feinde platt, Fuchs befreit. Dafür gibt es Erfahrungspunkte, mit denen wir die Werte unserer Kämpfer aufmöbeln; das ist zwar ungefähr so innovativ wie ein Snipergewehr bei einem Ego-Shooter, dafür kommen auch jüngere Zocker mit dem einfachen Menü zurecht. Mehr Vielfalt

> Der dicke Futo bringt einige Pfunde und seinen Holzhammer mit.

erwartet Euch bei Händlern, die nicht nur Quests und Trainingslektionen für Euch haben, sondern auch einen geräumigen Bauchladen: Erwerbt neue Waffen, Rezepte sowie Tränke und mixt via 'Alchemy-System' Heiltränke oder Kampfsäfte.

Rattenfänger vs. Matrix

Insgesamt warten sechs spielbare Ninja-Kids auf Euch; wir hatten das Vergnügen, den lustigen Special-Move der wieselflinken Suzume zu bewundern: Sie flötet den Feinden eine asiatische Weise vor und lässt sie buchstäblich nach ihrer Pfeife tanzen. Noch spektakulärer ist Hiros Superattacke: Während eines Sprunges friert Ihr das Geschehen ein und rotiert die Kamera stilvoll um Euren Helden. Markiert dann mehrere Feinde, damit Hiro sie blitzschnell selbstständig ausschaltet. Nach und nach könnt Ihr immer mehr Finsterlinge auf einmal markieren – Wii-Spieler zielen dank Remote-Pointer besonders komfortabel.

Auch Euer Samuraihut hält etliche Überraschungen parat: Benutzt die Kopfbedeckung unter anderem als praktisches Paddelboot oder lebensrettenden Schild im Pfeilhagel. In der Nähe der großen Samuraiburgen wird "Mini Ninjas" plötzlich düster: Unwetter und Naturkatastrophen plagen das Land solange, bis Ihr den Herrn der Burg erledigt habt. Kombiniert die Fähigkeiten der Helden, klettert über Mauern, balanciert über schmale Stege und zwingt dicke Bosse in die Knie.

Uns hat die wenig innovative, aber sympathische Mixtur aus "Tenchu", "Zelda" und "God of War" (minus Gewalt) gut gefallen – freut Euch auf ein familienfreundliches Action-Adventure im Stil des PS2-Katzenabenteuers "Legend of Kay". *ms*

MOBILE SCHLEICHTOUR

Weniger Action, mehr Hüpfspaß und reichlich Dialoge – dafür steht die DS-Fassung. Auch auf dem Nintendo-Handheld stapft Ihr durch eine 3D-Welt: Diese ist ansehnlich modelliert, wirkt bisweilen aber arg leblos. Fantasievoller und entzückender finden wir die 2D-Minispiel-Einlagen: In den 'Planes of Spirits' (Bild rechts) kritzelt, puzzelt und pustet Ihr ein Schriftzeichen-Männchen durch bildschirmgroße Stages.



DS Sieht schick aus und ist mit Ideen gespickt – das flache Minispiel.



Wii Im Standbild deutlich hübscher als in Bewegung: Die Wii-Fassung leidet derzeit noch unter Kantenflimmern.



360 Das Leben eines Ninjas könnte schön sein – für solch relaxte Bootsfahrten im eigenen Hut habt Ihr selten Zeit.

System	**PS3 / 360 / Wii / DS**
Entwickler	**IO Interactive, Dänemark**
Hersteller	**Eidos**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**3. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS
» stimmige, putzige Spielwelt
» tolle Soundkulisse
» pfiffige Spezial-Attacken

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
» eine zündende eigene Idee fehlt

FAZIT » Friedvolles Fantasy-Abenteuer mit einer bunten Schleich-Prügel-Hüpf-Mixtur – ein solches Spiel hätten wir vom "Hitman"- und "Kane & Lynch"-Team nicht erwartet.

25 Jahre Beat'em-Ups TEIL 1

M! Games lässt 25 Jahre Prügelspiele Revue passieren – im ersten Teil stehen 2D-Schlägereien im Mittelpunkt.

Das Genre der Beat'em-Ups hat einen imposanten Werdegang hinter sich: Kämpfe zwischen unförmigen Pixelhaufen in "Karateka", "Yie Ar Kung-Fu" oder "Kung Fu Master" entwickelten sich zu Duellen mit butterweichen Animationen in den aktuellen Highlights "Soulcalibur IV" und "Street Fighter IV". Trotz grafischer Tristesse war für das erste Arcade-Prügelspiel "Karate Champ" von Data East eine hochentwickelte künstliche Intelligenz vonnöten – sie sollte den Schlagabtausch mit der CPU interessant gestalten. Damit stellte das Genre bereits 1984 einen Gegensatz zu den KI-technisch belanglosen Hüpf- und Ballerspielen seiner Zeit dar. Auch die Steuerung mit zwei Acht-Wege-Joysticks ohne Buttons war für damalige Verhältnisse extrem komplex: Mit einem Stick bewegte der Spieler den Kämpfer, mit dem anderen wurden Tritte und Schläge verteilt. Bereits damals focht man auf zwei Gewinnrunden, die ersten Bonusstages gab es auch. Obwohl der Automat nur einen Kämpfer bot – wahlweise in roter oder weißer Kleidung – erlangte er dennoch Berühmtheit: Im wegweisenden Martial-Arts-Film "Bloodsport" mit Jean-Claude van Damme war das Duell mit Pixelfäusten sogar kurz zentrales Thema des Streifens. Wer sich selbst ein Bild vom Prügelpionier machen will, kann das mit der japanischen "Oretachi Geasen Zoku Zono Collection" für die PS2 tun.

Data East streicht die Segel

Wie so viele Vordenker ruhte sich Data East auf den Lorbeeren aus, legte nichts Neues nach und überließ der hungrigen Konkurrenz das Feld. Nach "Karate Champ" spielten die Japaner keine Rolle mehr in der rasanten Entwicklung des Genres. Mit "Fighter's History" machten sie 1993 noch einmal auf sich aufmerksam, allerdings im negativen Sinne – nämlich mit einem Plagiat (siehe Kasten rechts). Von "Suiko Enbu" ("Dark Legend" in den USA) mit seiner eintönigen Charakterpalette nahm bereits niemand mehr Notiz. Eine Weile noch sprangen andere Firmen auf den Karate-Zug auf ("Karateka", "International Karate"),

Beat'em-Up Zeitleiste – Teil 1

1984 – Karate Champ, Karateka, Kung Fu Master

1985 – Way of the Exploding Fist, Yie Ar Kung-Fu 1& 2

1986 – International Karate

1987 – Double Dragon, International Karate +, Street Fighter

1988 – Double Dragon II

1989 – Crime Fighters, Final Fight, Golden Axe, Street Smart



1990 – Street Fighter 2010

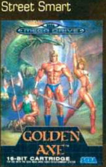














Seitenhiebe, Skandale und Intrigen

Der prominenteste Disput der Beat'em-Up-Welt fand zwischen Capcom und Data East statt: Streitpunkt war die frappierende Ähnlichkeit von Kampfsystem, Charakteren und Hintergründen in "Street Fighter" und "Fighter's History". Im Gegensatz zur konstruktiven Rivalität mit SNK nahm Capcom diese Angelegenheit nicht mit Humor und zerrte den "Fighter's History"-Hersteller Data East vor Gericht. Letzten Endes verlor Capcom den Prozess; den Vorwurf, eine Kopie zu sein, wurde "Fighter's History" aber nie los. Ironischerweise sicherte sich ausgerechnet SNK die Rechte der mittlerweile dahingeschiedenen Firma und darf nun "Fighter's History"-Kämpfer verwenden – so z.B. Makoto Mizuguchi in "King of Fighters Maximum Impact Regulation A". Dies war die bis dato letzte Stichelei zwischen den einstigen 2D-Schlägerkönigen Capcom und SNK – deren Zweikampf stets mit gegenseitigem Respekt und einem Augenzwinkern geführt wurde. Ihren Ursprung hatten die Nickeligkeiten in SNKs Ryo Sakazaki aus "Art of Fighting", der eine frappierende Ähnlichkeit zu Capcoms Ryu aufwies, seine Feuerbälle aber einhändig schleuderte.

Daraufhin parodierte Capcom die Charaktere Ryo Sakazaki und Robert Garcia mit einem Faustschwinger namens Dan Hibiki in "Street Fighter Alpha 2" – der Kämpfer im rosa Dress (Figur links) wurde bewusst als schwacher Charakter designt. Der Seitenhieb gipfelte schließlich in Dans Siegerspruch bei "Street Fighter Alpha 3": "I hate the Art of Fighting but I want to be King of Fighters."

Der Urahn aller Beat'em-Ups: In "Karate Champ" lag der Fokus auf sportlichem Wettkampf ohne fiese Tricks.

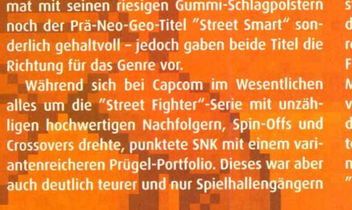


Das Markenzeichen von Konamis Erstling "Yie Ar Kung-Fu" waren Mini-Sprites und riesige Sprünge.

doch stand das eben geborene Genre bereits wieder am Scheideweg, als es von zwei wegweisenden Entwicklerteams buchstäblich auf die Straße getragen wurde: Capcom und SNK.

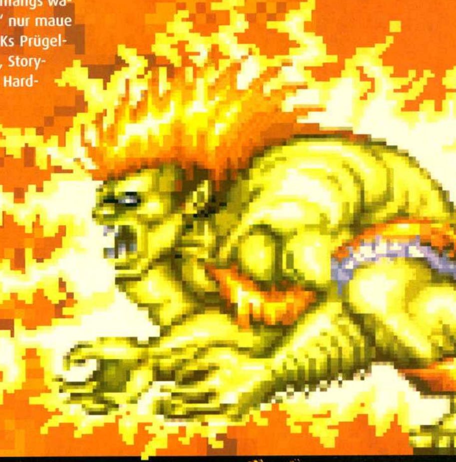
Kampf der 2D-Titanen

Sowohl Capcoms "Street Fighter" als auch SNKs "Street Smart" verließen in den späten 1980ern den Pfad der klinisch reinen Duelle im weißen Anzug. Sie setzten auf illegale Straßenkämpfe an aufregenden Orten – garniert mit fiesen Spezialattacken. Die Idee zündete und hält das Genre bis heute am Leben. Spielerisch waren allerdings weder der erste "Street Fighter"-Automat mit seinen riesigen Gummi-Schlagpolstern noch der Prä-Neo-Geo-Titel "Street Smart" sonderlich gehaltvoll – jedoch gaben beide Titel die Richtung für das Genre vor.

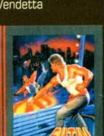


Während sich bei Capcom im Wesentlichen alles um die "Street Fighter"-Serie mit unzähligen hochwertigen Nachfolgern, Spin-Offs und Crossovers drehte, punktete SNK mit einem variantenreicheren Prügel-Portfolio. Dieses war aber auch deutlich teurer und nur Spielhallengängern bzw. Besitzern eines Neo Geo zugänglich. Doch erst 1993 mit "Samurai Shodown", dem ersten Beat'em-Up mit Waffeneinsatz, konnte das Neo-Geo-Lager spielerisch aufschließen. Anfangs waren "Fatal Fury" und "Art of Fighting" nur maue Antworten auf "Street Fighter II". SNKs Prügelopern waren jedoch in puncto Sound, Storytelling und Technik überlegen – die Hardware zoomte stufenlos an die großen Kämpfer-Sprites heran. Doch das geniale Kampfsytem von "Street Fighter II" wog den technischen Vorteil locker auf.

Der qualitative Gipfel des Wettstreits war Ende der 90er-Jahre erreicht: Mit "The King of Fighters '98" schuf SNK einen Meilenstein – nicht umsonst für viele Fans der beste Teil der Serie. Capcom antwortete noch im selben Jahr mit dem hervorragenden "Street Fighter Alpha 3".



1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997
Fatal Fury	Art of Fighting	Fighter's History	Darkstalkers	Battle Arena Toshinden	Art of Fighting 3	Bloody Roar
Street Fighter II	Mortal Kombat	Samurai Shodown	Killer Instinct	Real Bout Fatal Fury	Dead or Alive	Street Fighter III
Streets of Rage	World Heroes	Super Street Fighter II	King of Fighters '94	Street Fighter Alpha	Last Bronx	Tekken 3
Vendetta		Virtua Fighter	Tekken	Tekken 2	Soul Edge	The Last Blade
			Virtua Fighter 2		Virtua Fighter 3	Tobal 2










Prügelspiel -Geheimtipps

1. Cadillacs & Dinosaurs (Capcom, Arcade, Sidescroller, 1992)



- herrlich trashige "Final Fight"-Persiflage nach einem Comic von Mark Schultz
- Autos werden als Waffen zweckentfremdet
- drei Spieler prügeln gleichzeitig

2. Golden Axe – The Revenge of Death Adder (Sega, Arcade, Sidescroller, 1992)



- dank 32-Bit-Power erstmals Pseudo-3D-Abschnitte in einem "Golden Axe"-Titel
- atmosphärische Feinde und Hintergründe

3. Rage of the Dragons (Evoga, Neo Geo, Versus, 2002)



- inoffizieller "Double Dragon"-Nachfolger mit spannenden Tag-Team-Moves
- hochwertiger Soundtrack

4. Battle Fantasia (Arc System, PS3/360, Versus, 2008)



- 2D-Kampfsystem mit 3D-Grafik
- Parier-System ähnlich wie in "Street Fighter III: Third Strike"



Ein Animationsmeisterwerk: SNKs "Garou: Mark of the Wolves" steht "Street Fighter III: 3rd Strike" in nichts nach.

Zusätzlich spornte die 1993 von "Virtua Fighter" eingeführte Polygontechnik die 2D-Designer zu Höchstleistungen an: Bis heute zählen "Art of Fighting 3" mit seinen Motion-Capture-Animationen, "Street Fighter III: 3rd Strike" sowie "Garou: Mark of the Wolves" grafisch und spielerisch zur Crème de la Crème des Genres. Den ultimativen Showdown trugen Fans 2000 in Capcoms "Capcom vs. SNK"-Serie aus. Charaktere und Fighting Engines mehrerer Capcom- und SNK-Serien wurden in ein Spiel eingebaut. Die Vielfalt zahlte sich aus: Noch heute ist "Capcom vs. SNK 2" ein beliebtes Turnier-Spiel – ganz im Gegensatz zum mäßigen "SNK vs. Capcom", das von SNK entwickelt wurde.

Und die anderen Hersteller?

In seiner Glanzzeit Mitte der 90er war das Genre derart beliebt, dass auch andere Firmen einen Versuch wagten: Square stellte mit dem zweiten Teil der "Tobal"-Serie einen potenten 3D-Fighter auf die Beine – nicht zuletzt dank der Mitarbeit von Seiichi Ichii, der bereits Designer bei "Virtua Fighter" und "Tekken" war. Auch Hudsons "Kabuki Klash" auf Neo Geo sah hübsch aus und nahm sich selbst nicht allzu ernst; Konamis "Martial Champion" war zumindest vernünftig spielbar.

Wer aber – außer Capcom und SNK – hat das Genre der 2D-Beat'em-Ups maßgeblich beeinflusst? Midway. Das amerikanische Softwarehaus bescherte dem Genre mit seinen unzähligen "Mortal Kombat"-Episoden einen zweifelhaften Ruf. Die Kombination aus digitalisierten Sprites und reichlich Blut nutzte sich im Laufe der Jahre deutlich ab und legte die Schwächen in der Spielbarkeit offen – obwohl dort erstmals Juggle-Combos möglich waren: Ihr konntet nachschlagen, bevor der Gegner den Boden berührte. Teil 2 wurde in Deutschland gar beschlagnahmt – Magazine wie die Video Games mit Testberichten mussten ebenfalls vom Markt genommen werden. Für Sammler: Es handelt sich um die Ausgabe 11/94. Für kurze Zeit jedoch war die neue Brutalität mit Blut sowie Finishing Moves absolut trendy und fand zahlreiche Nachahmer.



Kultiges Detail: Verprügelte Schergen wurden in "Street Smart" im SNK-Hospital-Krankenwagen abtransportiert.



Nicht annähernd so gut wie der 3D-Kollege: die Pixel-Version von "Virtua Fighter 2".


Nur im Standbild erträglich: "Rise of the Robots".



Spielerisch und grafisch mäßig: "Fatal Fury: Wild Ambition" für das Hyper Neo Geo 64.

Schwarze Schafe

Wer glaubt, ein vernünftiges Beat'em-Up auf die Beine zu stellen, sei simpel, der werfe einen Blick auf Acclaims "Rise of the Robots": Die nicht vorhandene KI, eine lächerliche Move-Palette und gähnend leere Stages erstickten jeglichen Prügelspaß im Keim. Zum Glück handelt es sich dabei um einen extremen Ausreißer – das Gros der 2D-Fighter war und ist immer noch brauchbar. Doch auch mancher große Name hat keine weiße Weste: "Street Fighter 2010" hat außer dem Namen und Ken Masters als Hauptfigur nicht viel mit der klangvollen Saga gemein, der Plattformer wird von Fans geächtet.

Im 3D-Bereich konnten weder Capcom noch SNK die Spitzenpositionen einnehmen, die sie im 2D-Sektor innehatten. SNKs erste Versuche mit Polygon-Ablegern von "Samurai Shodown" und "Fatal Fury" auf dem Hyper Neo Geo 64 scheiterten mangels Hardware-Power vor allem in grafischer Hinsicht kläglich. "Street Fighter EX 3" als grottiger PS2-Starttitel ohne Arcade-Wurzeln ging trotz zweier guter Vorgänger unter. Mit den aktuellen Polygon-Varianten von "King of Fighters" konnte SNK Playmore immerhin einen Achtungserfolg erzielen, ohne jedoch am Lack der 3D-Elitekämpfer "Tekken", "Virtua Fighter" und "Soulcalibur" zu kratzen. Capcom erkannte das Potenzial von 3D früh und schoss sich mit vielen Hit-Serien darauf ein – allerdings meist fernab des Prügelgenres. Mit "Street Fighter IV" stellt sich aktuell ein Hybrid dem M!-Testlabor: Wie gut die Kombination aus 3D-Grafik und 2D-Kampfsystem ist, lest Ihr im XXL-Test auf Seite 46.

Die jungen Wilden?

Aktuell unterzieht SNK sein "King of Fighters"-Flaggschiff einer Generalüberholung. Im HD-Debüt "KoF XII" bestaunt Ihr von Grund auf neu gezeichnete Sprites – etwas, worauf Fans auch zu SNK-Hochzeiten vergeblich gewartet haben. Das ist nicht verwunderlich, schließlich sind HD-Sprites extrem aufwändig zu zeichnen.

Arc System Works "Guilty Gear" ebnete 1998 den Weg für die sogenannten 'New School'-Beat'em-Ups. Besondere Merkmale: stark erweiterte Bewegungsmöglichkeiten (z.B. Air-Dashs, Doppel-Sprünge) und komplexe Luftgefechte sowie Combo-Systeme. Während im Westen von dieser Bewegung fast nichts zu spüren ist, sind 'New School'-Schlägereien in japanischen Spielhallen teils beliebter als "Tekken 6" und "Virtua Fighter 5". "Melty Blood" (Ecole Software) sowie "Arcana Hearts" (Examu) und "Hokuto no Ken" von Arc System sind die bekanntesten Vertreter der neuen Schule. Aus demselben Hause stammt "BlazBlue" – der erste HD-New-School-Fighter.

Auch wenn Beat'em-Ups heute nicht so zahlreich sind wie in den 90ern und Sidescroll-Prügler verschwanden (siehe nächste Seite), sichern wenige hochkarätige Titel das Fortbestehen der 2D-Schlägereien – nicht zuletzt dank einer loyalen Community. Welchen Weg 3D-Prügler beschritten haben und in welche Richtung das Genre steuert, analysieren wir im nächsten Heft. *rk/jk*

Überflüssiges Videospielwissen – 15 Beat'em-Up-Trivialitäten zum Angeben

Wusstet Ihr, dass...

- ...SNKs erstes "The King of Fighters '94" ursprünglich "The Survivor" heißen sollte?
- ...Capcoms "Final Fight" auf Messen zunächst als "Street Fighter '89" angekündigt wurde und die SNES-Version von "Final Fight Guy" in den USA ein exklusives Verleih-Spiel bei Blockbuster war?
- ..."Golden Axe II" ohne Arcadevorbild exklusiv für das Mega Drive entwickelt wurde?
- ...SNKs Superbabe Mai Shiranui einen Auftritt in jedem "King of Fighters" hatte? Nur die Arcade-Version von "KoF XI" bildet eine Ausnahme.
- ...Data Easts "Fighter's History" eines der wenigen japanischen Beat'em-Ups ist, in denen die Charaktere ihre Special Moves in ihrer jeweiligen Muttersprache brüllen?
- ...Namco nach "Tekken" mit "Weapon Lord" (SNES, Mega Drive) noch einen Prügel-Abstecher in pixelige 16-Bit-Grafik wagte?
- ...für Dreamcast die Straßenschlägerei "Streets of Rage 4" in Planung war?
- ..."King of Fighters '99" und "The Last Blade 2" die letzten Beat'em-Ups von SNK waren, die noch auf Neo Geo CD veröffentlicht wurden?
- ...in der PlayStation-Version von "Real Bout Fatal Fury Special" mit dem Zusatz "Dominated Mind" ein exklusiver Boss namens White wartet, der Euch eine letzte Rakete entgegenschießt, nachdem er schon bezwungen ist?
- ...die Items Whisky bzw. Beer in der US- und Europa-Version von "Final Fight" auf dem SNES in Vitamin E bzw. Root Beer umbenannt wurden?
- ..."Double Dragon" in der Euro-Version fürs Neo Geo AES eines der seltensten Spiele ist?
- ...es von den drei ursprünglichen "Final Fight"-Haudegen zwar Cody und Guy in ein offizielles "Street Fighter" ("Street Fighter Alpha 2 bzw. 3") geschafft haben, aber Bürgermeister Mike Haggar bis jetzt noch nie?
- ...im Zweispieler-Modus von "Streets of Rage" in jedem Level auch jeweils zwei Bosse warten?
- ..."King of Fighters 2003" auf dem Neo Geo mit 716 MBit Speicher das umfangreichste Modul überhaupt ist?
- ..."Power Stone"-Kämpfer Galuda nach einem indianischen Gott benannt ist und in seiner Stage am Anfang des Duells nach rechts rennt, um prompt an einem Vorsprung hängen zu bleiben?



Nicht legendär, aber gut: "Legend", ein hübscher "Golden Axe"-Klon für das SNES mit viel Magie und dicken Bossen.

Zwei Brüder gegen die Welt: Pionier "Double Dragon".

Die Straßenschläger-Referenz: Capcoms "Final Fight".

Es war einmal: Sidescroll-Beat'em-Ups

Was wir als Beat'em-Up bezeichnen, heißt im Rest der Welt schlicht (Versus-) 'Fighting'. Der Begriff Beat'em-Up steht eigentlich für das, was hierzulande als Sidescroll-Prügler bekannt ist. Ende der 80er und Anfang der 90er waren sie in jeder Spielhalle zu finden – seitlich scrollende Raufereien nach Schema F: Man stelle drei Helden zur Auswahl – ausgestattet mit Standard-Moves sowie Specials – und schicke sie auf die lange Reise von links nach rechts. Der repetitive Spielablauf führte vorbei an Horden ähnlicher Gegner mit leicht veränderten Farbschemata, schließlich stellte sich ein Boss in den Weg.

Seit dem Debüt von Technos/Taitos "Double Dragon" 1987 waren Prügelspiele dieser Bauart bis in späte 16-Bit-Zeiten nicht wegzudenken. Und obwohl Capcoms "Final Fight" erst zwei Jahre später erschien, erntete diese dreiteilige Kult-Serie den meisten Ruhm – nicht umsonst degradieren wir viele Konkurrenten zum "Final Fight"-Klon. Vielleicht liegt es auch daran, dass die Teile 3 und 5 von "Double Dragon" miserabel waren?

SNK hielt sich nach dem missglückten Versuch "Burning Fight" von diesem Sub-Genre fern und überließ Capcom und Sega das Feld. Wir erinnern uns an Capcoms frechen Schachzug bei der Super-Nintendo-Umsetzung von "Final Fight": Wer das Spiel mit den drei Charakteren Guy, Cody und Haggar durchzocken und Haggars Tochter Jessica aus den Klauen der Mad Gear Gang befreien wollte, musste zwei Module kaufen! In der normalen Version waren nur Cody und Haggar anwählbar – im nachgeschobenen "Final Fight Guy" nur Guy und Haggar. Trotzdem fehlten der Zweispieler-Modus und ein Level mit Boss Rolento noch immer. Erst die Mega-CD-Version bot 1993 das vollständige Arcade-Erlebnis. Bis zum Release von "Final Fight CD" hatte Sega aber schon einen Sidescroll-Rivalen unters Volk gebracht: die "Streets of Rage"-Serie. Genre-Fans nennen die in Japan "Bare Knuckle" betitelte Reihe in einem Atemzug mit "Final Fight" – der ausgereiften Spielbarkeit, Yuzo Koshiros genialen Soundtracks sowie den ersten Smartbombs im Genre sei Dank.

Hack'n'Slay'em-Up

Bereits 1989 eroberte Sega mit einer Variation des scrollenden Beat'em-Ups, dem Hack'n'Slay, die Spielhallen – der Name "Golden Axe" steht sinnbildlich für dieses Subgenre. Mit viel Zauberei und mächtiger Klinge machten sich Barbar, Amazone und Kampfzwerg auf, die Macht von Oberschurke Death Adder zu brechen und die goldene Axt wiederzuerlangen. Witzige Reittiere, Mittelalter-Flair und opulente Magie-Effekte machen den Titel auch heute noch spielenswert. Leider brachten die Nachfolger (zu finden auf der "Mega Drive Collection" für PS2 und PSP) keine eigenen Ideen mit, das Spielhallen-exklusive "Golden Axe – Revenge of Death Adder" ist hingegen ein Genre-Geheimtipp. Wer ein vergleichbares Spiel auf Nintendos 16-Bitter suchte, dem kam "Legend" gerade recht. Das Hack'n'Slay war spielerisch ansprechend, musste aber ohne den Charme von "Golden Axe" auskommen.



Brutaler Horrorklopper: Namcos "Splatterhouse 3"

In SNKs "Sengoku"-Reihe kann sich der Spieler in einen Wolf transformieren.

Das beste Hack'n'Slay: "Golden Axe" von Sega.

1990 ließ Sega das erfolgreiche "Golden Axe"-Konzept mit "Alien Storm" erneut auf die Arcades los. Obgleich der Monster-Slasher kurzweilig unterhaltsam war, wollte sich nicht mehr der gleiche Spielspaß einstellen. Nichtsdestoweniger war mit der Erfindung des Hack'n'Slays die Basis für die Zukunft des Genres geschaffen worden: Blickt man hinter die prachtvolle Polygon-Fassade von Blockbustern wie "Devil May Cry 4" und "Ninja Gaiden", entdeckt man das Grundgerüst eines Hack'n'Slays; in deren mythischen Welten fühlen sich endlich auch interessante Hintergrundgeschichten wohler als in den dunklen Hinterhöfen von "Streets of Rage" und Konsorten. Wer solchen Schnickschnack nicht braucht, werfe einen Blick auf Konamis weitgehend unbekannte dreiteilige "Crime Fighters"-Serie: "Crime Fighters", "Vendetta" und "Violent Storm" sind aber leider durch die Bank Arcade-exklusiv. Wer es exotischer mag, der schreibt sich bei der "Robo Army" ein oder übersiedelt in die "Mutation Nation" (beide Neo Geo). Vor allem letzterer Titel bietet die wohl verrücktesten, größten und am besten animierten Bossgegner des Subgenres. Derber und düsterer ist Namcos "Splatterhouse"-Serie: Schlüpft in die Rolle eines muskulösen Jason-Doubles und kloppt Zombies sowie Ghoule zu Brei.

Mit dem Triumphzug der reinrassigen Versus-Beat'em-Ups ging das Interesse an den scrollenden Kollegen jedoch nach und nach zurück – bis sie (trotz einiger passabler Vertreter wie "Sengoku 3") in der Versenkung verschwanden. Durchwachsene 3D-Versuche à la "Fighting Force" oder "Dynamite Cop!" änderten daran nichts. Mal war die Kamera eine einzige Katastrophe, mal die Steuerung in 3D verbockt oder die Optik so lieb- und seelenlos wie die Story. Lediglich aufgepeppt mit Schusswaffen und verschiedenen Kampfstilen trauen sich solche Genrevertreter heute noch auf den Markt – z.B. "Devil May Cry". Echte Straßenschlägereien wie "Final Fight Streetwise" oder "Spikeout: Battle Street" scheiterten beim Massenmarktpublikum jedoch kläglich.

Ein Highlight in 3D soll nicht unerwähnt bleiben: Die PS2-Keilerei "God Hand" von den Clover Studios strotzte vor technischen Bugs – die herrlich obskuren Feinde und das vielschichtige Kampfsystem machten den Titel dennoch zum Geheimtipp. Aktuell wurden viele in "Golden Axe: Beast Rider" gesetzte Hoffnungen enttäuscht: Spielerisch hat sich der Namensvetter zu weit vom Kern des Klassikers entfernt.


Special Edition
mit Exklusiv-Cover
nur hier oder im Internet
unter www.maniac.de
M! GAMES
Die Special Edition von M! (exklusives Cover) bekommst Du nur im Abo. Sie ist limitiert, nicht am Kiosk erhältlich und nur Abonnenten können sie nachbestellen.
WEITERE ABOVORTEILE:
15% GÜNSTIGER
12 AUSGABEN FÜR NUR 45,90 €
FRÜHER ALS AM KIOSK
LIEFERUNG FREI HAUS
JEDERZEIT KÜNDBAR
GELD-ZURÜCK-GARANTIE

SPIELE-TEST

M!

Entwickler **M!-Team, Deutschland**
Hersteller **Cybermedia Verlag GmbH**
Termin **letzter Freitag im Monat**
Preis **4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 116 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	**99**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschand-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

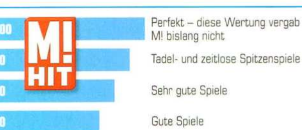
Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



NEUN SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam – und diesen Monat ihr Lieblingsgame für den **Saturn**.



"SUPER"

Oliver Schultes

Experte für: **Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run**
Spielt zurzeit: **Killzone 2 (PS3), Street Fighter IV (PS3), Resident Evil 5 (360)**
Hört zurzeit: **Mondo Kane – Access to Your Pants**
Saturn-Liebling: **Sega Rally**



"SUPER"

Matthias Schmid

Experte für: **Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele**
Spielt zurzeit: **Discworld (PSone), LocoRoco 1&2 (PSP), Mad World (Wii), THOTD Overkill (Wii)**
Hört zurzeit: **Letzte Instanz**
Saturn-Liebling: **Winter Heat**

"GUT"

Ulrich Steppberger

Experte für: **Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele**
Spielt zurzeit: **Puzzle Arcade (360), Lumines Supernova (PS3), Mirror's Edge (360)**
Hört zurzeit: **House to Astonish (Podcast), Kylie – Showgirl Homecoming**
Saturn-Liebling: **Winter Heat**

"GUT"

Thomas Stuchlik

Experte für: **Rennspiele, Simulation, Strategie**
Spielt zurzeit: **Colin McRae DiRT (PS3), Resident Evil 5 (360), World of Goo (Wii)**
Hört zurzeit: **Kraftwerk – Minimum-Maximum**
Saturn-Liebling: **Sega Rally**



"GEHT SO"



Michael Herde

Experte für: **Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit**
Spielt zurzeit: **Street Fighter IV (PS3), Mad World (Wii), Killzone 2 (PS3)**
Hört zurzeit: **Guns n' Roses – Use your Illusion I & II**
Saturn-Liebling: **Pandemonium**



"GEHT SO"

Marcus Grüner

Experte für: **Beat'em-Up, Denkspiele, Rollenspiele, Strategie**
Spielt zurzeit: **Street Fighter IV (360), Street Fighter II HD (360), Fallout 3 (360)**
Hört zurzeit: **Massive Attack – 100th Window**
Saturn-Liebling: **Daytona USA CCE**



"LAHM"



Philip Ulc

Experte für: **Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie**
Spielt zurzeit: **skate. 2 (360), F.E.A.R. 2 (360),**
Hört zurzeit: **The Bronx – dto. III, MGMT – Kids (Soulwax Remix)**
Saturn-Liebling: **Soviet Strike**



"MÜLL"

Max Wildgruber

Experte für: **Action-Adventure, Rollenspiele**
Spielt zurzeit: **LittleBigPlanet (PS3), Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf (DS)**
Hört zurzeit: **Peter Fox – Schüttel deinen Speck**
Saturn-Liebling: **Panzer Dragoon**

"MÜLL"

Oliver Ehrle

Experte für: **Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele, Strategie**
Spielt zurzeit: **Killzone 2 (PS3), Fable II: Astloch-Insel (360)**
Hört zurzeit: **Emergency Gate – Rewake**
Saturn-Liebling: **Tempest 2000**

Street Fighter IV



PS3 360 Beat'em-Up 

"Street Fighter II" belebte 1991 ein ganzes Genre neu und sorgte für unzählige Nachahmer und Konkurrenten. 2D-Beat'em-Ups mit Viertelkreis-Bewegungen und effektvollen Special Moves schossen wie Pilze aus dem Boden, ehe die 3D-Ära anbrach und die Serien "Virtua Fighter", "Dead or Alive", "Soulcalibur" und "Tekken" um die Prügelkrone kämpften. Die bisherigen Ausflüge der "Street Fighter"-Reihe in die dritte Dimension waren indes nur grafischer Natur und kaum der Rede wert.

Mit "Street Fighter IV" soll sich dieses Jahr alles ändern. Die Ambitionen sind enorm, schließlich will Capcom nicht nur alte Fans begeistern, sondern auch 3D-verwöhnte Neulinge an den Controller fesseln. Die Kämpferriege von "Street Fighter IV" besteht aus 25 Charakteren, wovon anfangs nur 16 zur Verfügung stehen. Bevor Ihr loslegt, empfiehlt sich bei beiden Systemen die optionale Installation, dann fallen Ladezeiten weg. Von Beginn an stehen alle klassischen Haudegen aus "Street Fighter II" (inklusive des Boss-Quartetts) sowie vier Neuzugänge zur Wahl: Fettwanst Rufus, Wurfspezialist Abel, der hektische Mexiko-Wrestler El Fuerte und die rothaarige Crimson Viper. Durch Absolvieren des Arcade-Modus mit verschiedenen Figuren schaltet Ihr die restlichen Kämpfer frei: Mit der Zeit gesellen sich Cammy und Fei Long aus "Super Street Fighter II" sowie Rose, Dan, Sakura und Gen aus der "Street Fighter Alpha"-Reihe dazu. Die "Street Fighter IV"-Bosse Akuma, Gouken und Seth bilden den Abschluss des facettenreichen Kaders. Neben frischen Charakteren schaltet Ihr mit dem Durchspielen des Arcade-Modus verschiedenfarbige Outfits und Provokationsposen frei.



360 Wiedersehen mit alten Freunden: Im klassischen Duell Ken gegen Ryu kommen bekannte Special Moves wie der Hurricane Kick zum Einsatz. Doch auch für Kenner der beiden gibt es eine Menge Neuigkeiten zu entdecken.

Doch beginnen wir am Anfang: Nach der Kämpferwahl und einem kurzen Anime-Intro prügelt Ihr zunächst sechs Kontrahenten in den Staub, um schließlich Euren persönlichen Erzrivalen, gefolgt vom Alleskönner Seth, zu vermöbeln. Um alle sieben Schwierigkeitsgrade zu meistern, üben Solisten im freien Training oder gehen alternativ die einzelnen Stufen des Herausforderungs-Modus an. Hier werden Euch in schrittweisen Etappen Standard-Schläge, Special Moves und Combos abverlangt, was der Schulung Eurer Fähigkeiten und des notwendigen Timings zugute kommt.

2D – (k)ein alter Hut

Capcom ist kein Risiko eingegangen und setzt erneut auf ein Kampfsystem im zweidimensionalen Gewand. Obwohl Charaktere und Schauplätze in Polygongrafik gehalten sind, verfolgt Ihr das Geschehen stets aus einer seitlichen Perspektive, auf Ausweichen in die räumliche Tiefe wird verzichtet. In bester Serientradition verfügt jeder Kämpfer über drei Schläge und ebenso viele Tritte, die sich hinsichtlich Geschwindigkeit, Durchschlagskraft und Reichweite unterscheiden; die Kombination mit den Richtungstasten erlaubt weitere Angriffe. Geblockt wird nicht etwa mit einer eigenen Taste, sondern indem Ihr das Steuerkreuz vom Gegner wegdrückt – Serienkenner fühlen sich sofort zu Hause. Ebenso vertraut wirken die Special Moves, von denen jeder Kämpfer eine überschaubare und meist leicht auszuführende Anzahl im Gepäck hat. Mit simplen Viertelkreisen und



360 Im Trainingsraum übt Ihr Combos und Special Moves, angehende Profis stellen sich hier dem Herausforderungs-Modus.

360 Tod von oben: Vegas Barcelona-Attack erwischt Neuzugang Rufus eiskalt. Der Fettklops ist allerdings schneller, als man vermuten möchte.

GUT AUSGERÜSTET





Der Zubehörhersteller Mad Catz stellt zeitgleich zur Veröffentlichung des Spiels das passende Zubehör bereit. Für PS3 und Xbox 360 erscheinen Controller in vier Designs: Neben Ryu und Blanka zieren Chun Li und Ken die an das Microsoft-Pad angelehnten Controller, die mit alternativem Button-Layout und fehlenden Analog-Sticks auf die Bedürfnisse von Prügel-Fans zugeschnitten sind. Die Akuma-Edition erscheint hierzulande nicht. Die Controller kosten je 40 Euro und sind für Xbox 360 nur mit Kabel erhältlich. Wer 80 Euro locker macht, erhält einen Fight-Stick – die Tournament Edition schlägt mit 140 (PS3) bzw. 150 Euro zu Buche und kopiert die Automaten-Sticks 1:1.



PS3 Hoch das Bein, Schätzchen, der Fotograf im Hintergrund wartet schon! Nur Schönling Vega hätte gerne auf diesen Anblick verzichtet. In zahlreichen Stages sorgen liebevolle Details für Schmunzler.

aufladbaren Charge Moves löst Ihr in Kombination mit Schlägen und Tritten verheerende Manöver aus. Während Kämpfer mit Charge Moves mehr Timing und Übung erfordern, spielen sich die Shoto-Charaktere der Viertelkreis-Fraktion besonders intuitiv. Die seit "Super Street Fighter II Turbo" obligatorischen Super Combos sind ebenfalls mit an Bord und können wie gehabt nur mit aufgefüllter Super-Leiste ausgeführt werden. Im Gegensatz zu "Street Fighter III" füllt Ihr diese mittlerweile nur noch durch erfolgreiche Manöver und eingesteckte Treffer. Gänzlich neu sind hingegen Focus-Attacke und Ultra Combos (siehe Kasten auf Seite 48).

Die neuen Kämpfer

Alte Prügelhasen fühlen sich schnell wohl, denn in Grundbewegungen und Move-Palette hat sich bei den bekannten Kämpfern kaum etwas verändert. Für frischen Wind sorgen die neuen Charaktere: Franzose Abel rollt unbeschadet durch Attacken und greift Gegner aus der Luft, um derbe Würfe folgen zu lassen. Die Geschäftsdame Crimson Viper hingegen verfügt über einen besonders hohen Sprung (den "Street Fighter III"-Fans bereits kennen) und gleicht ihre geringe Schlagkraft mit schnellen Manövern in verschiedene Richtungen aus. Besonders ihr vernichtender Fernangriff, bei dem sie eine Druckwelle durch den Boden schickt, brachte uns immer wieder ins Schwitzen. Schwabbelbauch Rufus wiederum ist für sein hohes Gewicht erstaunlich flink und unberechenbar. Der Hobbykoch El Fuerte rennt gerne umher und setzt Kontrahenten mit Würfen und Attacken aus der Luft zu, die korrekte Platzierung seiner Moves erfordert jedoch einige Übung.

Liebe zum Detail

Grafisch hat die "Street Fighter"-Serie endlich den Sprung in die dritte Dimension gemeistert und schafft mühelos das Kunststück, den Charme aus alten 16-Bit-Tagen einzufangen. Die im Comic-Stil modellierten Charaktere weisen feine Konturen auf, bei speziellen Moves und Nahaufnahmen setzen Tusche-Effekte schicke Akzente. Das Resultat erinnert an 2D-Artworks vergangener Bitmap-Zeiten und lässt den Betrachter fast vergessen, dass es sich hier um Polygone handelt. Übertroffen wird diese Detailverliebtheit nur von den Animationen der Kämpfer: Ryus Feuerball, Dhalsims langarmige Schläge und Blankas Rückwärtstritt gleichen ihren 2D-Pendants bis ins letzte Detail und zaubern Nostalgikern Tränen der Rührung in die Augen. Bewundern darf man dieses Schauspiel vor der Kulisse zahlreicher Arenen und Schauplätze, die jedoch nicht mehr fest an einen Charakter gebunden sind und in ihrer grafischen Qualität durchaus schwanken. Der chinesische Marktplatz ist voller Leben und gleicht der Chun-Li-Stage aus "Street Fighter II" – dagegen könnte die historische Brennerei in Großbritannien detailliertere Objekte vertragen. Zahlreiche Ereignisse und Spielereien sorgen immer wieder



"SUPER"

Marcus Grüner

Auf den ersten Blick wirkt "Street Fighter IV" simpler als die Vorgänger, die Focus-Attacken und EX-Moves bieten jedoch zahlreiche taktische Möglichkeiten. Anfänger fühlen sich dank der überschaubaren Move-Anzahl nicht überfordert, Profis entdecken immer Raum für neue Combos. Allen Spielern gemein ist das Erlebnis von spannenden Kämpfen bis zur letzten Sekunde, die vier neuen Charaktere bringen Abwechslung ins Portfolio der Kampfstile – trotz vieler unterschiedlicher Konzepte herrscht Ausgeglichenheit. Die Einarbeitung für Solo-Spieler (in Form des Herausforderungs-Modus) geriet jedoch zu trocken und gewisse Tastenkombinationen sind auf dem Steuerkreuz der Xbox 360 etwas fummelig auszuführen. Dennoch ist "Street Fighter IV" der neue Serienkönig und versprüht Charme und Witz wie kein anderes Prügelspiel.



PS3 Akuma (in Japan: Gouki) weicht dem mächtigen Tritt von Gouken mithilfe seines Teleport-Moves aus. Weiteres Highlight: die Beleuchtung in diesem Tempel.

GLOSSAR

Block: Abwehr von Attacken durch Drücken des Steuerkreuzes weg vom Gegner.
Cancel: Abbruch einer Attacke durch schnelle Ausführung eines weiteren, in der Regel stärkeren Manövers.
Charge: Halten von Buttons oder Steuerkreuz in eine Richtung; bereitet bestimmte Attacken vor.
Combo: Lückenlose Verkettung von Schlägen und Tritten.
Dash: Flinke Bewegung nach vorne oder hinten.
Energie-Leiste: Gibt Auskunft über Eure Gesundheit.
Griffe/Würfe: Ausgeführt durch die Kombination von leichtem Schlag und Tritt; kann nicht geblockt werden.
EX-Kasten: Teil-Elemente der Super-Leiste; ein gefüllter EX-Kasten ist nötig für einen EX-Special-Move.
EX-Special-Moves: Verursachen zusätzliche Treffer und schützen unter Umständen vor Angriffen.
Focus-Attack: Kontert Angriffe und durchbricht gegnerische Blocks.
Negative-Edge: Special Moves können durch Drücken oder Loslassen eines Buttons aktiviert werden.
Revenge-Leiste: Nimmt durch erlittenen Schaden zu und ermöglicht ab 50% eine Ultra Combo.
Shoto: Abgeleitet von Shotokan; Martial-Arts-Stil, dem Ryu zugeschrieben wird. Gemeint sind Charaktere, die mit ähnlichen Moves arbeiten.
Special Finish: Beenden des Kampfes via Super- oder Ultra-Combo.
Special Move: Wird mit speziellen Tastenkommandos ausgeführt.
Stun: Benommenheit, tritt nach zu viel Schaden in kurzer Zeit ein.
Super-Leiste: Informiert über Energie für EX Special Moves und Super-Combos.
Super Combo: Ist erst mit voller Super-Leiste möglich und richtet großen Schaden an.
Ultra Combo: Ist bereits mit halb gefüllter Revenge-Leiste möglich und stärker als eine Super Combo.
Viertelkreis: Fließende Steuerkreuz-Bewegung um 90°.

FÜR SAMMLER



Für beide Systeme erscheint eine limitierte Ausgabe. Enthalten sind neben dem Spiel auch eine "Street Fighter"-Anime-DVD inklusive aller Trailer sowie ein schickes Büchlein mit Tipps und Hintergrundgeschichten zu den vier neuen Charakteren. Als Sahnehäubchen freuen sich Käufer der Xbox-360-Version über eine Ryu-Figur, im PS3-Pendant steckt Neuzugang Crimson Viper. Die Boxen kosten rund 85 Euro.



PS3 Fiesling M.Bison vergeht im Kampf mit der agilen Britin Cammy schnell sein serientypisches Grinsen.



PS3 Zickenkrieg deluxe: "Street Fighter Alpha"-Lady Rose wehrt Chun-Lis Kikoken-Energieball ab und schickt ihn postwendend zurück.



360 Alleskönner Seth dehnt seine Arme wie Dhalsim, teleportiert sich wie M. Bison und macht Uppercuts à la Ryu. Seths Ultra Combo klatscht Euch an die Mattscheibe.

für Schmunzler: Wenn im Kampf ein Muskelprotz zu Boden fällt, zerbricht im Hintergrund schon mal ein Fässerregal oder ein Zuschauer fällt von einer Mauer herunter (um dann schnell wieder hochzuklettern). Das Highlight sind jedoch die entsetzten Gesichter Eurer Gegner, wenn Ihr gerade in Großaufnahme zu einer Super- oder Ultra-Combo ansetzt – derart liebevolle Animationen waren selbst zu 16-Bit-Zeiten rar und kommen bei der 3D-Konkurrenz so nicht vor.

Backstreet Fighter

Die Klangkulisse hingegen sorgt für gemischte Gefühle: Die Fighter glänzen mit guten englischen Sprachsamples (Puristen stellen in den Optionen auf japanisch), die Musikstücke der Arenen sind neue Kompositionen und gefallen mit treibenden Beats und eingängigen Melodien.



"SUPER"

Michael Herde

Ich gebe zu, ich bin kein Prügel-Profi. Frame-Zählerei hat mich nie interessiert und nach "Street Fighter II Turbo" ist die Serie an mir vorbeigegangen. Doch mit der neuesten Inkarnation will ich unbedingt einer werden, denn "Street Fighter IV" hat mich sofort süchtig gemacht. "Los, nur noch eine Runde!" wurde in der Redaktion zum geflügelten Wort. Verantwortlich dafür ist die perfekte Steuerung, die mit PS3-Controller besser von der Hand geht, sowie das exzellente Kampfsystem für Einsteiger und Profis. Die Specials sind schnell verinnerlicht, danach beginnt die Feinarbeit. Statt wochenlang Move-Listen zu studieren, feile ich mit Ken am Timing und überlege, wie ich meine Kollegen ausheble und zum Abschluss mit spektakulären Ultra Combos vernichte – und ich will immer noch besser werden! Allein der unpassende Titelsong nervt mich.

Highlight für Serien-Veteranen: In den Rivalenkämpfen ertönen vertraute "Street Fighter II"-Themen in neuem Gewand. Der poppige Boyband-Song in Intro und Menü ist allerdings gewöhnungsbedürftig und läuft in der Redaktion unter dem Spitznamen "Backstreet Fighter".

Spannende Matches

Genug mit den Fakten, warum sollte man diesen 2D-Prügler in Zeiten von 3D-Perlen wie "Soulcalibur IV" oder "Virtua Fighter" spielen? Die Antwort liefert das unnachahmliche Spielgefühl: Die Special Moves sind schnell verinnerlicht, zumal es im Wesentlichen nur zwei Typen gibt – Shoto-Charaktere und Charge-Kämpfer. Der Reiz liegt also nicht im Erlernen komplexer Manöver, bei denen man sich über ihr Gelingen freut. Vielmehr steht das Lesen des Gegnerverhaltens im Vordergrund. Blockt Ihr beispielsweise Ryus Dragon Punch, bei dem er steil nach oben aufsteigt, freut Ihr Euch diebisch auf seine Landung, die mit einem saftigen Fußfeger quittiert wird, gegen den Ryu nichts ausrichten kann. Entscheidend ist dabei nicht nur gut getimtes Blocken, sondern auch die Stärke des Angriffs: Schnelle Schläge lassen sich zu Combos verknüpfen, ein feindlicher Dragon Punch mit leichtem Schlag lässt Euch wiederum kaum Zeit zur Vorbereitung des Fußfegers. Die Variation der Manöver sorgt für überraschende Ergebnisse. So ist es mit Charge-Charakteren wie Guile, M. Bison oder E. Honda empfehlenswert, Special Moves mit schräg nach unten gedrückter Taste aufzuladen. Der Vorteil: Je nach Situation lässt sich aus dieser defensiven Position eine horizontale oder vertikale Attacke ausführen. Weiß das auch Euer

DIE NEUEN FEINHEITEN DES KAMPFSYSTEMS

Focus-Attacke

Durch gleichzeitiges Drücken von mittlerer Schlag- und Tritt-Taste startet Ihr die dreistufig aufladbare Focus-Attacke; dieser Angriff dient der unbeschadeten Abwehr gegnerischer Manöver, vorausgesetzt Ihr lasst im richtigen Moment die Tasten los. Der offensive Einsatz macht den Gegner benommen und anfällig für weitere Angriffe – haltet die Tasten eine volle Sekunde gedrückt, um anschließend den Block des Gegners zu durchbrechen.

EX-Special-Move



Jeder Special-Move hat ein EX-Pendant mit dezent verändertem Ablauf oder zusätzlichem Schaden. Drückt Ihr bei der Ausführung des Moves zwei Schlag- bzw. Tritt-Buttons, wird beispielsweise aus dem Hurricane Kick ein EX-Hurricane-Kick, den nicht einmal Feuerbälle stoppen können und der zusätzlichen Schaden anrichtet. EX-Specials kosten jedoch ein Viertel der Super-Leiste – strategisches Denken ist also gefragt, wenn Ihr auf eine Super Combo spekuliert.

Super Combo



Durch Angriffe (aber auch erlittenen Schaden) füllt sich Eure Super-Leiste am unteren Bildschirmrand. Bei voller Anzeige könnt Ihr eine Super Combo ausführen und dem Gegner 20% seiner Lebensenergie rauben. Nach Eingabe des Tastenkommandos verdunkelt sich die Kulisse und die Kamera rückt nah an Euren Kämpfer heran, ehe er die selbstablaufende Combo ausführt. Die verfügbare Energie bleibt über mehrere Runden erhalten und reicht für eine Super Combo.

Ultra Combo



Die Ultra Combo ähnelt in Aussehen und Wirkung der Super Combo, wird aber wesentlich häufiger eingesetzt – und mehr gefürchtet. Steckt Eure Figur im Match viele Treffer in kurzer Zeit ein, steigt die Revenge-Leiste an. Ab 50% steht die Ultra Combo bereit und Ihr könnt es Kontrahenten mit geschicktem Timing heimzahlen – bei 100% sogar noch heftiger. So wenden angeschlagene Kämpfer das Blatt noch einmal entscheidend.



360 Kunterbunter Prügelspaß: Mit satten Farben und Effekten brennt "Street Fighter IV" ein grafisches Feuerwerk ab und motiviert 2D-Fans für Wochen.

Gegenspieler, wird es spannend: Wie wird er versuchen, Euch zu treffen? Vermutlich mit einem Schuss aus der Distanz. Hier kommen die neuen Focus-Attacken ins Spiel: Durch Drücken der beiden mittleren Angriffstasten ladet Ihr einen verheerenden Konterangriff in drei Stufen auf, der sogar feindliche Schüsse absorbiert.

Für zusätzlichen Tiefgang sorgen die Super- und Ultra-Combos: Gerade Letztere reißen das Ruder immer wieder herum und richten massiven Schaden an. So lädt Ryu mit zwei aneinander gereihten Viertelkreis-Bewegungen einen vernichtenden Feuerball auf, der allerdings nur in Combos oder im Nahkampf zur Geltung kommt; aus der Ferne springt Ihr einfach darüber hinweg und verpasst ihm einen Tritt aus der Luft. Regelmäßig entstehen so unter gleichstarken Kombattanten spannende Duelle, ungleiche Gegenspieler passen ihr Handicap entsprechend an.

Online prügeln?

Bis Redaktionsschluss konnten wir den Online-Modus leider noch nicht überprüfen. Sobald das Spiel im Handel ist, folgt ein Nachtest mit unserem Japan-Korrespondenten Jan. In normalen Matches offenbart der Xbox-360-Controller seine Schwächen, vor allem im Direktvergleich zur PS3. Mit Analogstick spielt man aufgrund der langen Bedienwege ohnehin nicht und die schwammige Scheibe lässt so manchen Move scheitern. Wir empfehlen die Anschaffung eines Arcade-Sticks.

Ansonsten gibt es kaum Anlass zu Kritik: Solisten klagen über mangelnde Modi-Vielfalt und der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Matches steigt nach den ersten Runden rapide an. Besonders Endboss Seth treibt Euch an den Rand der Verzweiflung. Die Story-Schnipsel weisen zwar bei manchen Charakteren eine Verbindung auf, sind aber insgesamt öde. Alles kein Grund, sich diesen Meilenstein entgehen zu lassen! *mh/ma*



"GEHT SO"

Matthias Schmid

Natürlich ist das Spiel gut – gelangweilt bin ich trotzdem. Weder sprechen mich die neuen Kämpfer an (z.B. Crimson 'Bei King of Fighters wurde ich nicht genommen' Viper und El 'Ich bin nicht El Blaze' Fuerte), noch kann ich mich in die Grafik verlieben – mir waren die kultigen 2D-Sprites lieber. Außerdem geht mir die Move-Vielfalt eines "Soulcalibur IV" oder "Virtua Fighter 5" ab – dort kann ich wochenlang spektakuläre Aktionen entdecken, bei "Street Fighter IV" habe ich bald alle Specials gesehen. Capcom-typisch sind die kleinen Schriften (z.B. Moveliste) auf alten Glotzen kaum lesbar.

STREET FIGHTER IV

Entwickler **Capcom, Japan**
Hersteller **Capcom**
Termin **20. Februar**
Preis **60 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (offline/online), Sprache: englisch/japanisch, Text: einstellbar**

- 25 Kämpfer
- installiert 2,1 GB auf Festplatte (PS3)
- **PS3 vs. 360:** In Standardauflösung minimal Tearing und Kantenflimmern auf PS3, dafür fallen nach der Installation Ladezeiten weg. Durch das schlechtere Digi-Pad spielt sich die Xbox-360-Version weniger präzise.

SPIELSPASS

		PS3
Singleplayer	8 von 10	92
Multiplayer	10 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

		360
Singleplayer	8 von 10	91
Multiplayer	10 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

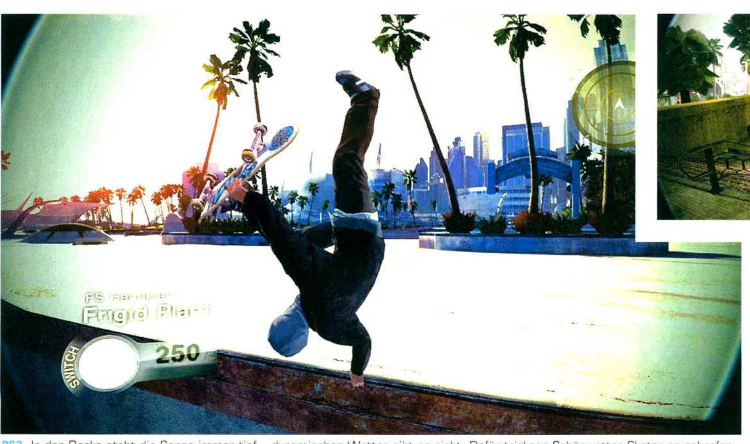
FAZIT » Epochale Rückkehr der "Street Fighter"-Recken: Teil 4 begeistert Anfänger wie Profis gleichermaßen!

PS3 Die beiden Neuzugänge C. Viper und Mexiko-Koch El Fuerte punkten mit eigenwilligen Kampfstilen und tollen Animationen. Unschwer zu erkennen am dümmlichen Gesichtsausdruck des kleinen Lucha-Libre-Wrestlers.

skate. 2

PS3 **360** Sport 





PS3 In den Docks steht die Sonne immer tief – dynamisches Wetter gibt es nicht. Dafür tricksen Schönwetter-Skater an scharfen Kanten neuerdings mit Handplants, die Ihr bequem über eine Schultertaste auslöst und mit dem rechten Stick variiert.

PS3 Im Sprung packt Ihr jederzeit das Board wieder unter Eure Füße.

Keine Überraschung: Nach dem sehr guten "skate." im vorletzten Jahr folgt mit "skate. 2" die logische Fortsetzung. Wer die DS- und Wii-Ableger zur Weihnachtszeit gespielt hat, der weiß, dass die Stadt aus dem Vorgänger durch ein Erdbeben zerstört wurde. Das wiederaufgebaute New San Vanelona bietet einige alte Lokalitäten und zahlreiche neue Skate-Plätze. Viele Bereiche sind jetzt Tabu-Zonen und werden von Wachmännern sauber gehalten. Geländer sind beispielsweise mit Metallschellen vor unbefugtem Skaten geschützt – nur gut, dass gegen entsprechendes Entgelt ein Kollege aushilft und die 'Schutzmaßnahmen' entfernt. Über das Handy ruft Ihr weitere Freunde, die mit nützlichen Diensten wie Sicherheitsleute umschubsen zur Seite stehen.

Evolution statt Revolution

König Realismus regiert auch in "skate. 2": Mit der intuitiven, aber schwer zu meisternden Flickit-Steuerung trickst Ihr Euch durch Häuserschluchten, Parkanlagen, hügelige Straßen und Hinterhöfe. Der rechte Analogstick erlaubt volle Boardkontrolle: Schnippt ihn vor, zurück oder zur Seite, um Trickvariationen auszulösen. Gelingen Euch mehrere Tricks direkt hintereinander, aktiviert das eine Combo und Eure Punkte werden multipliziert. Die aus Skatevideos bekannte, tief positionierte Kamera fängt die Board-Action gewohnt klasse ein und vermittelt eine Hautnah-Dynamik. Kenner des Erstlings finden sich dank des unveränderten Tricksystems schnell zurecht, Neulinge pendeln bedrohlich zwischen Lust und Frust – das Spiel ist stellenweise zwar bockschwer, bleibt aber immer fair. Mit Übung klappt jede Mission.

Erstmals steigt Ihr vom Rollbrett ab – praktisch, wenn Ihr einen Geländertrick vermasselt habt. Latscht einfach die Treppe hoch, anstatt außen herumzufahren. Per pedes findet Ihr zudem geheime Bereiche wie Pools, die für Euren Karrierefortschritt aber nicht zwingend erforderlich sind. Wie im Vorgänger versucht Euer Alter Ego (das Ihr im umfangreichen Editor baut und einkleidet) auf dem Cover eines bekannten Skate-Magazins zu landen. Auf dem Weg dahin winken unzählige Herausforderungen, die Euer Konto füllen. Die Knete investiert Ihr in fesche Markenklamotten oder wie eingangs beschrieben in Schützenhilfe Eurer Freunde mit besonderen Fähigkeiten. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und lassen sich praktisch über ein Menü wählen. Von dort beamt Ihr Euch jederzeit zum Aufgabenort – die U-Bahn aus dem Vorgänger fiel der Schere zum Opfer. Bestreitet verschiedene Turniere, meistert Downhill-Rennen, messt Euch mit Profis im Duell und zeigt spektakuläre Tricks in Fotoshoots. Ihr könnt sogar eigene Herausforderungen erstellen, einen High Score einfahren und dann online stellen. Hierzu manipuliert Ihr neuerdings die Umgebung und verschiebt Bänke, Rampen und Geländer.

Im umfangreichen Foto- und Video-Part schneidet Ihr Euren eigenen Skate-Film zusammen: Wechselt zwischen drei Kamerapositionen, ändert die Zoomstufe und schneidet die besten oder die schlimmsten Szenen heraus. Erstmals löst Ihr Stürze gezielt aus, um Punkte einzufahren. Im freien Fall lenkt Ihr Euren Schützling mit den Schultertasten und versucht, Euch möglichst viele Knochen zu brechen – die Hall of Meat zeichnet alle Blessuren auf. Für mehr Optionen wie Farbfilter müsst Ihr allerdings in die Tasche greifen und das "Filmer Pack" herunterladen (Release und Preis noch offen). Den fertigen Streifen stellt Ihr ins Netz und lasst ihn von der Community bewerten. *pu*



Philip Ulc

"SUPER"

Never change a running system... oder wie EA ein grandioses Debüt zweitverwertet. Denn das Tricksystem ist unverändert, die Karriereaufgaben die gleichen und auch das Spielziel, ein Coverstar zu werden, ist Besitzern des Originals nicht fremd. Neu sind lediglich einige Tricks und die Möglichkeit, endlich vom Board abzusteigen und Objekte zu verschieben. Aber ich jammere auf hohem Niveau, denn "skate. 2" ist nicht nur eine ausgesprochen realistische Skateboard-Simulation, sondern auch der Primus unter den Trendsport-Titeln. Hochauflösende Texturen, geschmeidige Animationen und ein motivierender Replay-Editor garnieren meine (nicht immer ruckelfreien) Fahrten durch das weitläufige New San Vanelona. Die Präsentation sucht ihresgleichen, besonders der coole Intro-Film mit zahlreichen Profi-Skatern ist schmissig inszeniert.

Entwickler	**EA Black Box, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- riesige, frei befahrbare Stadt lädt zur Erkundungstour ein
- steigt vom Board ab, findet Geheimbereiche und verschiebt Objekte
- umfangreiche Karriere

SPIELSPASS **85**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Schicker als das Original und dezent verbessert: hochklassiger zweiter Teil der besten Skateboard-Simulation.**

360 In den steilen Abfahrten der Straßenrennen machen Euch Passanten, Autos und Bordsteine das Leben schwer.

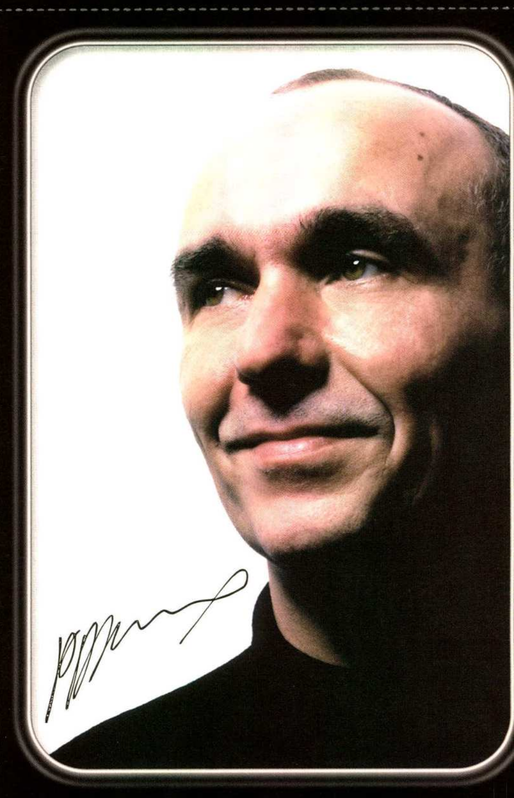


360 Im Megapark duelliert Ihr Euch mit Profi Danny Way – gewinnt drei Runden, um Euch seinen Respekt zu verdienen.


game.com
TIGER
ON/OFF
MENU
SOUND
PAUSE


SEGA
SEGA SATURN







Saturn

Erschienen: **September 1994 in Japan, August 1995 in Deutschland**
Startpreis: **ca. 700 DM**
Hersteller: **Sega**
Verkaufte Geräte: **ca. 10 Millionen**
Spiele: **ca. 1.200**

TECHNIK: Segas Mega-Drive-Nachfolger läutet die neue Videospiel-Generation ein: Ein Double-Speed-CD-ROM sorgt für zügigen Datenfluss, zwei Hitachi-32-Bit-Risc-Prozessoren befeuern die leistungsstarke Konsole. Allerdings stellt sich bald heraus, dass die Polygon-Power für 3D-Spiele im Vergleich zur PlayStation abfällt, dafür kommt der Saturn mit 2D-Grafik besser zurecht. Außerdem problematisch: Der Saturn erweist sich als schwer zu bändigendes Energiebündel – viele Programmierer verzweifeln an der komplizierten Chip-Architektur, was Spiele schlechter aussehen lässt als ihre jeweiligen PlayStation-Pendants.

MARKTBEDEUTUNG: Nach der befremdlichen Ausbau-Odyssee für das Mega Drive (CD-ROM, 32X) besinnt sich Sega mit dem Saturn auf das 'All in One'-Konzept. Nach einem guten Start gerät Sega jedoch zunehmend ins Hintertreffen. Während die Japaner dem Saturn lange Zeit die Treue halten, schwenken Europa und die USA zügig auf PlayStation-Kurs. Sega erkennt frühzeitig, dass sie gegen Sony auf verlorenem Posten stehen: Der Saturn segnet zugunsten des Dreamcast schnell das Zeitliche.

SPIELE: Sega sorgt wie immer für hochwertige Start-Titel (u.a. "Clockwork Knight", "Panzer Dragoon"), gibt sich jedoch mit dem ersten "Virtua Fighter" eine unerwartete Blöße. Anders als beim Mega Drive lässt der Nachschub an erstklassiger Third-Party-Software zu wünschen übrig – viele japanische sowie die meisten westlichen Firmen erkennen bald, dass Sony das 32-Bit-Rennen machen wird und lassen den Saturn fallen. So erscheint die ursprüngliche Saturn-Entwicklung "Tomb Raider" ab dem zweiten Teil nur noch für die PlayStation. Doch gerade für Freunde der 2D-Grafik (insbesondere Shooter) hält der japanische Markt viele Perlen bereit (u.a. "Radiant Silvergun").

ZUBEHÖR: Anders als das Mega Drive wird der Saturn nicht mit zig Hardware-Add-ons malträtiert. Lediglich eine MPEG-Cartridge zum Abspielen von Video-CDs sowie Photo-CD-Software umgarnen frühe Multimedia-Enthusiasten. Zubehör für den Internet-Zugang und Online-Matches gibt es nur in Japan und den USA – und floppt.

SAMMELSURIUM: Der Saturn ist eine der beliebtesten Retro-Konsolen, gerade wegen der vielen 2D-Shooter und Beat'em-Ups. Um japanische oder US-Software zu benutzen, sollte der Saturn umgebaut werden – dies ist nicht allzu aufwändig bzw. teuer. Die meisten Spiele gibt es extrem günstig unter 10 Euro, wenige Titel ("Panzer Dragoon Saga", Shoot'em-Ups und Rollenspiele im Allgemeinen), kosten jedoch teilweise über 100 Euro. Begehrt sind auch die Gehäusevariationen mit halbtransparenter Kunststoffummantelung.

Game.com

Erschienen: **September 1987 in den USA**
Startpreis: **ca. 70 US-Dollar (heute ca. 55 Euro)**
Hersteller: **Tiger**
Verkaufte Geräte: **ca. 300.000**
Spiele: **ca. 20**

TECHNIK: Blickt man heute auf den Game.com zurück, muss man den Entwicklern für manche Idee Tribut zollen. So setzte Tiger (zu) früh auf das Internet und entdeckte den Touchscreen samt Stylus als pfiffige Bedien-Alternative. Die Hardware an sich hatte aber signifikante Probleme; so zeigte der 3,5-Zoll-Bildschirm nur ein verwaschenes Schwarz-Weiß-Bild, das trotz einer Auflösung von 192 x 160 Pixel Games mit schnellen Bewegungen unspielbar machte. Auch konnte der Stylus nicht jeden Punkt auf dem Display ansprechen, sondern musste sich mit 12 x 10 Quadraten – also nur 120 Abfragepunkten – zufrieden geben.

MARKTBEDEUTUNG: Der Game.com soll durch günstigen Preis, bekannte Software-Lizenzen und Internet-Option den Marktführer Game Boy vom Thron stoßen – soweit der Plan, die Realität sah anders aus. Abgeschreckt durch die schlechte Grafik, würdigen amerikanische Handheld-Gamer den Billig-Taschenspieler keines Blickes. Mittlerweile ansprechende Farb-Optik gewohnt (Game Gear, Lynx und Game Boy Color sind zeitgleich erhältlich), wirkt die schwarz-weiße Wischwasch-Grafik antiquiert. Nach drei Jahren und zwei Hardware-Modifikationen ('Pocket Pro' und 'Light') gibt Tiger auf, nach Europa oder Asien gelangt das ansatzweise innovative Handheld nicht.

SPIELE: Nicht kleckern, sondern klotzen – zumindest beim Einkauf der Spiele-Lizenzen hat Tiger keine Kosten gescheut. Ob "Sonic", "Resident Evil", "Mortal Kombat", "Frogger" oder "Monopoly" – die Namen versprechen hochkarätigen Spielspaß. Leider verbergen sich dahinter jämmerliche Simpel-Games, deren Grafik mächtig verschmiert und die weit hinter der Qualität früher Game-Boy-Titel zurückbleiben. Mit 20 bis 30 US-Dollar sind die Module zwar recht günstig, werden aber weder von Fachpresse noch Gamern ernst genommen.

ZUBEHÖR: Das gesamte Zubehör dreht sich um die Internet-Anbindung. Während die Werbung zunächst den Eindruck vermittelt, der Game.com könne sofort ins Internet gehen, sind dazu Internet-Modul und externes 14.4k-Modem nötig. Alternativ gibt es den "Tiger Web Link" zum Verbinden des Game.com mit dem PC, um dessen Modem zu nutzen.

SAMMELSURIUM: Während der originale Game.com ziemlich oft bei eBay & Co. angeboten wird, muss man nach Pocket-Pro- und Light-Versionen länger suchen und tiefer in die Tasche greifen – mehr als 70 Euro für ein neuwertiges Gerät sollte man aber nicht investieren. Die meisten Spiele sind für Kleinstbeträge bis zu 10 Euro neu und originalverpackt zu bekommen, nur ganz wenige Titel wie "Wheel of Fortune 2" kosten mehr. Das Internet-Zubehör wiederum ist selten und teuer – vor allem das 14.4k-Modem.

Peter Molyneux

Geboren: **5. Mai 1959**
Geburtsort: **Guildford, England**
Nationalität: **englisch**
Position: **Geschäftsführer Lionhead Studios**

SOFTOGRAPHIE (AUSZUG):
Populous (1989)
Syndicate (1993)
Theme Park (1994)
Magic Carpet (1994)
Dungeon Keeper (1997)
Black & White (2001)
Fable (2004)

WERDEGANG: Anfang der 80er-Jahre verkauft Peter Molyneux leere Disketten-Datenträger. Um den Absatz anzukurbeln, bespielt er sie mit einfachen, selbst erstellten Spielen. 1982 programmiert er Software zur Datenverwaltung mit seiner Firma Taurus. Die Spiele-Premiere folgt 1984 mit der wenig erfolgreichen textbasierten Business-Simulation "The Entrepreneur". Nach einigen Spiel-Portierungen (u. a. "Druid II" für Amiga) gründet der Brite 1987 das legendäre Studio Bullfrog. Der Erfolg stellt sich mit dem bahnbrechenden "Populous" (1989) ein, seines Zeichens das erste 'Gott-Spiel'. Das spannende Spielkonzept verkauft sich über 4 Millionen Mal und dient bis heute als Vorbild zahlreicher Aufbaustrategie-Titel. Nach weiteren Kassenschlagern wie der Vergnügungspark-Simulation "Theme Park" (1994) und dem düsteren SciFi-Epos "Syndicate" (1993) wird das Studio 1995 an Electronic Arts verkauft. Molyneux verlässt 1997 seine Erfolgsschmiede und gründet sein heutiges Studio Lionhead in Guildford, England. Nach der konsequenten Fortführung des Gott-Genres mit "Black & White" (2001) folgt mit "Fable" der erste Xbox-Titel, der kürzlich auf der Xbox 360 fortgesetzt wurde. 2006 übernimmt Microsoft das Studio. In jüngster Vergangenheit erwarb sich Molyneux einen zweifelhaften Ruf: Seine vollmundigen Versprechen zu kommenden Titeln können oft nicht erfüllt werden. Immerhin: Er zählt zu den größten Kritikern seiner eigenen Spiele.

SMALLTALK:
» Als Kind begeistert er sich für Ameisenfarmen.
» Er wird 1984 von Commodore eingeladen, eine Business-Software für den damals brandneuen Amiga zu programmieren. Allerdings hat man seine Firma Taurus mit dem mächtigen Konkurrenten Torus verwechselt – er erhält dennoch den Auftrag.
» Peter Molyneux leidet an Motion Sickness. Er hat sogar Probleme mit der isometrischen Perspektive von "Populous".

GP32

Erschienen: **November 2001**
Startpreis: **ca. 200 Euro**
Hersteller: **Gamepark**
Verkaufte Geräte: **unter 50.000**
Spiele: **ca. 25**

TECHNIK: Lange bevor Sony mit der PSP ein multimediales Handheld vorstellt, vereint Gamepark Videospiele, Musik hören und Filme schauen. Mit 32-Bit-Prozessor und einer Auflösung von 320 x 240 Pixel steckt es den Game Boy Advance in die Tasche, auch das Farb-Display ist mit 3,5 Zoll ausreichend dimensioniert. Standard-Schnittstellen wie USB und Smartcard erleichtern die Verbindung, Steuerkreuz und sechs Tasten sind für die Bedienung vorgesehen. Für ein Independent-Handheld ist die Technik erstaunlich modern und umfassend – spätere Versionen des GP32 kommen mit beleuchtetem Display (FLU bzw. BLU).

MARKTBEDEUTUNG: Der koreanische Hersteller Gamepark konzentriert sich auf den asiatischen Markt. Zwar wird das Gerät kurzzeitig auch in Teilen Europas angeboten, eine ernst zu nehmende Distribution durch erfahrene Marktteilnehmer findet nicht statt. Gegen die Major Player hat das kleine Unternehmen keine Chance, findet seine Nische aber bei Hobby-Programmierern und Fans tragbarer Multimedia-Lösungen. Mit rund 200 Euro ist der Preis recht hoch, da Gamepark nicht an Software-Lizenzen verdient, sondern allein mit der Hardware auf seine Kosten kommen muss. 2005 teilt sich Gamepark in zwei Firmen, die jeweils andere Nachfolger auf den Markt bingen (wollen): Gamepark den GP2X (erschienen 2005), Gamepark Holdings den XGP (bislang nicht veröffentlicht).

SPIELE: Gamepark kann keinen einzigen großen Entwickler überzeugen, für ihr Handheld zu programmieren. So bleibt die kommerzielle Spiele-Auswahl mit kaum mehr als 20 Games dürftig. Die Qualität ist bestenfalls mittelprächtig, grelle Anime-Action dominiert das Geschehen. Dafür gibt es jede Menge Freeware, die auf dem GP32 läuft und von der aktiven Community zur Verfügung gestellt wird. Auch Emulatoren für ältere Konsolen erfreuen sich auf dem GP32 großer Beliebtheit.

ZUBEHÖR: Da das GP32 als universell kompatibles Handheld entwickelt wurde, findet sich kaum spezifisches Zubehör. USB-Kabel, Smartmedia-Speicherkarten – alles preiswert von der Stange erhältlich.

SAMMELSURIUM: Aufgrund der geringen Produktionszahlen sind die Preise immer noch hoch – unter 100 Euro geht selten ein GP32 über die (virtuelle) Ladentheke. Die Community ist aktiv (nicht nur in Asien) und unterstützt das Handheld bis heute mit Software-Updates und Gratis-Programmen. Ländergrenzen kennt das GP32 nicht, dafür muss nicht zwingend jede Software auf jeder Geräte-Modifikation laufen.

Pikmin



Wii Strategie 

Bereits vor sechs Jahren erschien ein GameCube-Titel, dessen Spielidee im Garten des Videospiel-Genies Shigeru Miyamoto entstand. Nun feiern die putzigen "Pikmin" ihren Wii-Einstand.

Spiel und Optik blieben gleich: Weltraumfahrer Captain Olimar stürzt mit seinem Raumschiff auf einem unbekannten Planeten ab. Dabei verliert er 30 wichtige Raumschiffteile, die in vier Arealen verstreut liegen. Doch alleine kann er sie kaum ausfindig machen, schließlich ist er nur zwei Zentimeter groß. So wachsen Pflanzen zu gigantischen Gewächsen, während Baumstümpfe und Steine unüberwindliche Hindernisse bilden. Doch schnell findet er unerwartete Hilfe: Drollige Wesen namens Pikmin folgen ihm auf Schritt und Tritt.

Zuerst solltet Ihr die wackeren Helferlein vermehren. Dazu lasst Ihr Pflanzen fällen, die mit Zahlen beschriftete Pillen enthalten. Die Pikmin bringen diese in ihr ungewöhnliches Heim – einer auf Stelzen stehenden Zwiebel. Diese spuckt umgehend Samen aus, die nach kurzer Reifezeit im Boden zu Pikmin wachsen. So pflückt Ihr immer neue Gefolgsleute aus dem Boden, bis sie zu einer schlagkräftigen Wusel-Armee angewachsen sind. Zeit, sich um die gefräßigen Gegner zu kümmern.

Alle für einen

In der hiesigen Tierwelt lauern allerlei Bedrohungen wie hungrige Käfer, schwebende Frösche und herumlaufende Giftpilze. Blast zum Angriff, indem Ihr die Pikmin auf die Gegner werft. Die Masse macht's: Mit bis zu 100 Pikmin in der Reserve sind selbst übergroße Bossgegner bald Geschichte. Vorsicht müsst Ihr bei deren Stampf-, Gift- oder Feuerattacken walten lassen. Pfeift Eure Mitstreiter schnell in sicherem Abstand zurück, um sie vor dem Bildschirmtod zu bewahren. Praktisch: Die Überreste der Gegner bilden wiederum Samen für weitere Pikmin.



Wii Attacke! Scharenweise bewerfen wir den verdutzten Käfer mit Pikmin, die ihn sofort attackieren. Noch bevor er weiß, wie ihm geschieht, ist seine Lebensleiste um die Hälfte geschrumpft.

Drei Arten der kleinen Helfer unterstützen Eure Suche: Rote Pikmin sind von Anfang an dabei und bilden Eure feuerresistente Hauptstreitmacht. Ins nasse Element wagen sich dagegen die blauen Pikmin. Nur sie können Gewässer überwinden und so auch Inseln erreichen. Gelbe Wichtel dürfen dagegen in Blechdosen versteckte Bomben transportieren. Werft Ihr die Burschen, aktivieren sie automatisch ihre explosive Ladung und legen sie ab. So sprengt Ihr Gegner ebenso wie Blockaden effektiv in die Luft. Damit eröffnen sich neue Wege und Abkürzungen in der oft verschachtelten Levelarchitektur. Diese sind auch nötig, damit die Pikmin die vermissten Bauteile zum Raumschiff transportieren können.

Lasst Ihr Pikmin-Samen länger reifen oder füttert Ihr die putzigen Gesellen mit Nektar, entwickeln sich die Wuselwesen weiter und erhalten eine neue Kopfbedeckung: Mit Knospe oder Blüte werden sie resistenter, schneller und angriffslustiger. Doch auch sie sind nicht vor der bedrohlichen Nacht gefeit: Sammelt flugs alle Pikmin vor Sonnenuntergang ein, sonst erleben sie den nächsten Tag nicht.

Die größte Neuerung bei der Wii-Version bildet die Steuerung: Zeigt mit der Remote auf den Bildschirm, um die Pikmin zielgenau zusammenzurufen oder sie als Gruppe marschieren zu lassen. *ts*

GAMECUBE-KLASSIKER AUF Wii



"Pikmin" ist nur der Auftakt einer Serie von Neuauflagen. Nintendo bringt unter dem Namen "New Play Control!" (links) aufgefrischte GameCube-Klassiker für den Wii neu in den Handel. Dabei ist meist nur die Steuerung an das Wii-Konzept angepasst. Grafisch und spielerisch ändert sich nichts. Neben "Pikmin" schwingt Ihr stilecht den virtuellen Tennisschläger bei "Mario Power Tennis", das ab April erhältlich ist. Es folgen kontinuierlich weitere Nintendo-Klassiker. Preis der Remakes: 30 Euro.

Thomas Stuchlik

"SUPER"

Das einsteiger- wie familienfreundliche Spielkonzept hat selbst nach Jahren keinerlei Faszination eingebüßt. Doch hinter der putzigen Fassade steckt mehr: "Pikmin" mausert sich in späteren Abschnitten zu einem fordernden Strategietitel, der einiges an Grips voraussetzt. Der effektive Einsatz der spezialisierten Pikmin-Arten verlangt wie die tägliche Zeitbegrenzung organisiertes Vorgehen: Teilt die Pikmin auf, um parallel mehrere Aufgaben zu erledigen. So erschließt Ihr schon neue Bereiche, während Eure Mannschaft Beute zur Basis transportiert. Die für die Wii-Version modifizierte Steuerung geht nach kurzer Einarbeitung intuitiv von der Hand. Leider offenbart sich auch im Remake schnell der knappe Umfang – vier Areale sind einfach zu wenig. Der Zahn der Zeit hat zudem an der Optik genagt: Verwaschene Bodentexturen wirken überholt. Besitzern der GameCube-Version wird außerdem nichts Neues geboten.

Entwickler	**Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**6. Februar**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch**

- kinderleicht zugängliche, aber dennoch tiefgründige Steuerung
- 4 Szenarien
- 30 versteckte Raumschiffteile
- bis zu 100 Pikmin gleichzeitig unter Eurem Kommando

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	**86**
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Captain Olimars Abenteuer fesselt auch 2009 dank leichter Zugänglichkeit, putziger Optik und taktischem Spielverlauf.**



Wii Wieder dabei sind drei Kamera-Perspektiven, die für Übersicht sorgen.



Wii Neu in der Wii-Fassung ist der lila-farbene Zielkreis, mit dem Ihr exakt Eure Pikmin sammelt und führt.

Silent Hill: Homecoming

360 PS3 Action-Adventure 

Veränderungen sind stets ein heikles Thema für Fans. Bleibt alles beim Alten, wird über fehlende Innovationen geschimpft. Andererseits bedeutet Neuerung nicht immer auch Verbesserung. Mit dieser Problematik musste sich das Entwicklerteam bei Double Helix auseinandersetzen, das mit "Silent Hill: Homecoming" die berühmte Horrorserie zu neuem Leben erwecken möchte. Seit dem weitgehend gelungenen Kinofilm ist die Serie einem größeren Publikum bekannt und das soll nun bitteschön ebenso angesprochen werden wie alteingesessene Fans.



360 In Anlehnung an den Kinofilm zeigt "Silent Hill: Homecoming" erstmals den Wechsel auf die andere Seite von Silent Hill. Dabei lösen sich Umgebungstexturen auf und steigen in kleinen Fetzen nach oben – rostige Strukturen kommen zum Vorschein.

Unverzichtbar: die Story

Im Mittelpunkt der Serie steht seit jeher eine komplexe, meist schwer durchschaubare Geschichte, die dem Spieler immer wieder Bruchstücke liefert und erst gegen Ende eine schreckliche, verstörende Wahrheit ans Tageslicht offenbart. Unübertroffen ist diesbezüglich bis heute "Silent Hill 2" mit seiner metaphorischen Tiefe. Die bietet "Homecoming" zwar nicht, doch auch das Schicksal von Alex Shepherd kommt nur langsam ans Licht und das Spiel streut gezielt Hinweise, die am Ende zum schlagartigen Aha-Erlebnis führen.

Als Alex nach langer Abwesenheit in sein Heimatörtchen Shepherd's Glen zurückkehrt, findet er nur wenige Bewohner vor. Eine Jugendfreundin ist ebenso mit von der Partie wie die Richterin der Stadt, Alex' Mutter und ein Polizist. Die meisten Menschen sind hingegen aus unerklärlichen Gründen verschwunden, darunter Alex' Vater und sein Bruder Josh. Also macht sich Euer Protagonist auf die Suche und erkundet dabei die Vergangenheit seines Wohnortes, der wie die titelgebende Stadt am berühmten Toluca-See liegt. Im Verlauf des Abenteuers stattet er auch Silent Hill einen Besuch ab, was ihn der Wahrheit immer näher bringt. Wie in den Vorgängern gibt es erneut mehrere alternative Enden; inklusive eines nicht allzu ernst zu nehmenden UFO-Abspanns sind es diesmal fünf. Während der Gespräche mit den verbliebenen Bewohnern entscheidet Ihr Euch mehrmals für eine der Antworten im neuen verzweigten Dialogsystem, wodurch Ihr den Ausgang der Geschichte maßgeblich beeinflusst.

Einzigartig: das Design

In den nebeligen Straßen und verlassenen Häusern treiben seit jeher groteske Monster ihr Unwesen. Im Verlauf des Abenteuers trefft Ihr auf alte wie neue Gegnertypen, darunter der Nadler, der seinen Kopf nicht auf der Schulter, sondern zwischen den messerscharfen Beinen trägt. Natürlich feiern auch die Krankenschwestern und der armlose Rauchspeier Smog ihre Rückkehr – in puncto Design stand hier eindeutig der Film Pate. Zwar gibt es mehr Gegnervariation als früher, doch keiner weist durch sein Aussehen einen Bezug zum Schicksal des Protagonisten auf, wie es noch in Teil 2 der Fall war. Stattdessen freuen sich Kenner der Reihe (und des Films) über den Auftritt eines Stargastes, der jedoch in erster Linie als Dienst am Fan zu werten ist und leidlich in die Handlung integriert wurde.

Die zweite Besonderheit der Serie liegt im Wechselspiel von undurchdringlichen Nebelpassagen, verlassenen Gebäuden mit unzähligen



Michael Herde

"GEHT SO"

Das erste amerikanische "Silent Hill" kopiert viele Eigenschaften der japanischen Vorlage. Wie gewohnt durchquere ich das Spiel der 1.000 verschlossenen Türen mit wohliger Gänsehaut, die einmal mehr durch die unbequeme Klangkulisse von Akira Yamaoka erzeugt wird. Dennoch reicht der Soundtrack nicht an die Qualität alter Teile heran, vom Titeltrack "One more Soul to the Call" bin ich jedoch hin und weg. Das Kampfsystem war zwar noch nie so gut und umfangreich wie diesmal, doch mit dem Fokus auf mehr Action haben die Entwickler aufs falsche Pferd gesetzt: Wo mich ehemals nur ein bis zwei Gegner bedrohten, sind es nun regelmäßig drei oder mehr. Für solche Situationen ist die Steuerung aber wiederum zu schlecht. Dass ich fast jeden Kampf mit monotonen Messer-Combos gewinne, macht's nicht besser. Deplatzierte "Hostel"- und "Saw"-Einlagen gegen Ende unterstreichen den Eindruck, ein gewaltorientiertes US-Imitat japanischen Horrors zu spielen. Als Fan der ersten Stunde habe ich mir mehr erhofft. Dennoch fiebere ich bis zum Ende mit und bin erfreut, dass dies zumindest überrascht.



360 Alte wie neue Monster treten selten alleine in Erscheinung. Diese Bestien setzen Alex mit unberechenbaren Angriffen und ihrem messerscharfen Klingenkopf übel zu. Am leichtesten besiegt Ihr sie im Nahkampf mit der Messer-Combo A-A-X.



"LAHM"

Thomas Stuchlik

"Homecoming" will die Gruselreihe wiederbeleben. Allerdings scheinen die Entwickler überfordert gewesen zu sein. Spielerisch bedienen sie sich bewährter, aber altbackener Genrestandards. Die unspannende Suche nach dem nächsten Schlüssel beziehungseise Gegenstand lockt heute keinen Zocker mehr vor den Schirm. Unterwegs trefft Ihr "Silent Hill"-untypisch auf massig Gegner, die sich trotz verbesserten Kampfsystems als nervtötendes Hindernis entpuppen. Die düster inszenierten Szenarios wirken stimmig, für Serienkenner gibt es jedoch kaum Überraschungen. Mein größter Kritikpunkt sind allerdings die ungewollt zombiehaften Darsteller, die Charaktertiefe und Emotionen ebenso vermissen lassen wie Lippensynchronität. Immerhin weckt der passende Soundtrack von Akira Yamaoka Erinnerungen an alte Zeiten. "Homecoming" eignet sich durchaus für Horror-Fans, die mit "Resident Evil" nichts anfangen können. Eingefleischte Serien-Fans werden aber womöglich enttäuscht.



360 Vor nebliger Kulisse kämpft Alex mit einem altbekannten Gegner, der deutlich an Tempo zugelegt hat.

verschlossenen Türen und rostigblutigen Höllenszenarien. Wie im Film ist der Dimensionswechsel auch in "Homecoming" direkt zu sehen, auf das kultige Sirenengeheul beim Übergang wurde indes weitgehend verzichtet. Im Schein seiner Taschenlampe durchquert Alex diverse Schauplätze wie das Krankenhaus oder ein Hotel und löst seltene, meist simple Rätsel, die den weiteren Weg öffnen.

Für die einzigartige Soundkulisse sorgt erneut Serien-Guru Akira Yamaoka. Die akustische Untermalung umfasst dabei das statische Rauschen des Walkie-Talkies sowie monotone Ambientklänge, Industrial-Passagen und rockige Gesangsnummern.

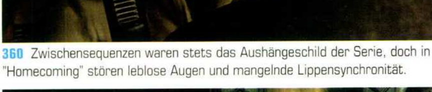
Überflüssig: viel Action

Nach dem ersten Endboss steigt der Action-Anteil drastisch. Ein Zustand, dem die überarbeitete Steuerung Rechnung tragen will – mit mäßigem Erfolg. Zwar verfügt Alex über leichte und harte Angriffe sowie eine Ausweichbewegung, Konter-Moves und derbe Finisher. Sogar präzises Zielen ist nun dank der Schulterperspektive möglich. Doch all das funktioniert nicht so gut wie erhofft: Immer wieder steckt Alex unnötige Treffer ein, meist, weil das Ausweich-Timing zu fummelig ist oder die Kamera zickt. Zur Frustvermeidung wurden neben regelmäßigen Speicherpunkten automatische Checkpoints eingebaut, die lange Laufwege nach Alex' Ableben verhindern.

Zwar gibt "Silent Hill: Homecoming" ausreichend Anlass zu Kritik, unterm Strich erweist sich das Spiel dennoch als solides, effektvolles Horror-Abenteuer, das gruseliger ist als "Resident Evil 5", F.E.A.R. 2" und "Alone in the Dark" zusammen. *mh*

GESCHNITTEN

In der deutschen Version fehlen Finishing Moves bei einer Gegnerart, die jedoch erst spät ins Spiel kommt. Das hat jedoch keine Auswirkungen, da die Tötungsarten unspektakulär und spielerisch irrelevant sind. Zudem wurde eine Handvoll Zwischensequenzen durch veränderte Kamerawinkel und Kürzungen entschärft, da der Gore-Faktor gegen Ende des Spiels spürbar steigt. Auch eine interaktive Cutscene ist betroffen.



360 Zwischensequenzen waren stets das Aushängeschild der Serie, doch in "Homecoming" stören leblose Augen und mangelnde Lippensynchronität.



360 Die 'Nadler' staksen mit ihren messerscharfen Beinklingen auf Alex zu, krabbeln an der Decke und kündigen sich schon aus der Ferne durch unheimliche Geräusche an.



360 Simples Rätsel: Verschiebt Steine, um ein verborgenes Stück zu bewegen.

Entwickler	**Double Helix, USA**
Hersteller	**Konami**
Termin	**26. Februar**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler (offline), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- » neues Kampfsystem mit Ausweichen und zwei Schlagvarianten
- » simple Rätsel, viel Action
- » 5 verschiedene Enden
- » beeinflussbare Dialoge

SPIELSPASS

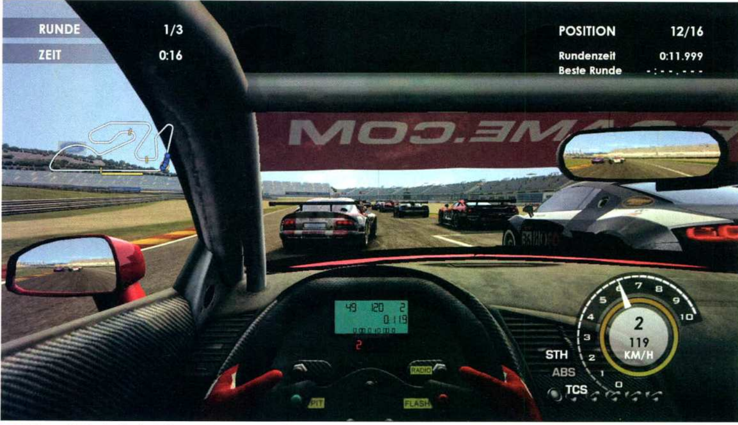
Singleplayer	7 von 10	**70**
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Stimmungs- und effektvolles Gruselabenteuer mit vielen monotonen Kämpfen und Schwächen im Spieldesign.

Race Pro

360 Rennspiel 

Schon der vollmundige Titel lässt keinen Zweifel: Arcade-Raser sind hier falsch, "Race Pro" ist eine knallharte Fahrsimulation. Und das kommt nicht von ungefähr: Entwickler SimBin glänzte in der PC-Welt bereits mit anspruchsvollen Titeln wie "GTR", "GT Legends" oder "Race 07". Nun widmen sich die Schweden erstmals der Xbox 360 und bauen dank hauseigener Engine 'Lizard' (siehe Kasten unten) auf eine bewährte Stärke: das ausgeklügelte Fahrverhalten.



360 Die realistische Cockpit-Perspektive engt die Sicht oft spürbar ein. Allerdings versprüht sie nicht nur optisch Rennatmosphäre, die röhrende Soundkulisse kommt hier besonders zur Geltung.

Am Anfang Eurer Raserkarriere macht Ihr Euch mit einem gutmütigen Mini Cooper vertraut. Bereits hier solltet Ihr schnell ein Gefühl für den Wagen, sein Gewicht sowie das Einlenk- und Bremsverhalten entwickeln. Denn ungestümes Rasen endet garantiert im Kiesbett – gut, dass sich die Ideallinie jederzeit einblenden lässt. Doch für die Eigenheiten der Kurse braucht es mehr: Fiese Bodenwellen bringen Euren Boliden aus der Balance, Haarnadelkurven erfordern exakte Bremspunkte und sensibles Einlenken. Nur so nähert Ihr Euch Schritt für Schritt dem Grenzbereich und guten Rundenzeiten.

Ein Blick ins detailreiche Cockpit offenbart die wahre Spieltiefe: Eine in manchen Boliden vorhandene Digitalanzeige informiert nicht nur über Drehzahl und Geschwindigkeit, sondern zeigt auch die Temperatur der Bremsscheiben und Reifen. Der in den Spieloptionen zuschaltbare Verschleiß gehört da schon zum guten Ton des Titels.

Ergo müsst Ihr Euch um das Aufwärmen der Reifen für mehr Grip ebenso kümmern wie um das umsichtige Fahren auf nassen Pisten – Regenrennen sorgen so für die Extraportion Nervenkitzel. 13 Strecken fordern Euch heraus: darunter bekannte Lokalitäten wie Monza, Laguna Seca, Road America oder Oschersleben. Wirklich haarig wird es bei den engen Stadtkursen: Im portugiesischen Porto, dem französischen Pau und der chinesischen Metropole Macao schlängelt Ihr Euch durch vertrackte Straßenschluchten. Auslaufzonen gibt es hier nicht: Fahrfehler enden umgehend in der Bande, die schnell Eure Karosse in Mitleidenschaft zieht. Ebenso schnell verabschieden sich Spoilerteile. Bei heftigeren Crashs lädiert Ihr außerdem Motor und Lenkung. Dennoch müsst Ihr keine Totalschäden wie in "Race Driver: GRID" fürchten. Im Gegenteil: Beim Boxenstopp repariert eine unsichtbare Crew auf Wunsch Blessuren, zieht neue Schlappen auf oder füllt den Tank.

Masse mit Klasse

350 Wagen (inklusive aller Varianten) von 48 Herstellern erfreuen das Raserherz. Den größten Brocken bilden Touren- bzw. Sportwagen: So tretet Ihr mit Boliden der Tourenwagen-WM (WTCC) wie dem BMW M3 GTR ebenso an wie mit Rennflundern Marke Koenigsegg CCGT, Audi R8 GT, Viper GTS-R, Seat Cupra GT oder Aston Martin DBRS9. Abwechslung bringen die agilen Monopostos der Formel BMW und Formel 3000. Ebenso luftig geht es mit verschiedenen Ausführungen der kargen Caterham-Roadster zu. Genreüblich durchlauft Ihr eine Karriere mit immer schnelleren Rennklassen. Mit einem Testlauf beweist Ihr Euch für ein neues Team, für das Ihr meist drei Rennen fahrt. Wollt Ihr keine zufällige Startplatzierung, absolviert Ihr das optionale Qualifying.

In den länger werdenden Rennen wollen Euch bis zu 15 Gegner auf die Ränge verweisen. Doch plumpes Wegschieben der Mitbewerber wie in anderen Rennspielen funktioniert hier nicht. Vielmehr tastet Ihr Euch meterweise an den Gegner heran – immer auf der Suche nach einer Lücke. Die aufgeweckten Computerfahrer nutzen ebenso jeden Schlupfwinkel und überraschen mit gekonnten Überholmanövern. Kontert nicht zu ungestüm, denn das Abkürzen der Strecke wird bestraft. Neben der Verwarnung droht eine Durchfahrtsstrafe oder gar die Disqualifikation. Gut, dass Euch die hellwachen KI-Fahrer fast nie von der Strecke schieben.

Grafisch punktet "Race Pro" mit schönen Wagenmodellen. Allerdings

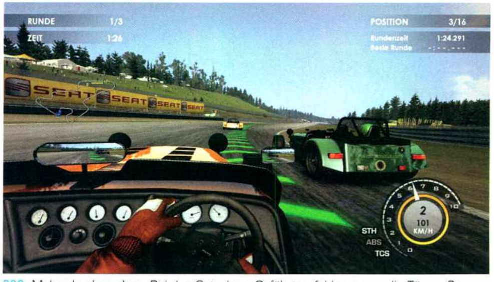
DIE RASENDE EIDECHSE

LIZARD GAME CORE TECHNOLOGY

Wie schon Codemasters mit ihrer Ego-Engine nutzen auch die schwedischen Entwickler von SimBin eine selbsterstellte Spiele-Engine. Die plattformübergreifende Middleware Lizard umfasst neben Grafik und Animation auch Spielphysik, Sound, Netzwerkfunktionen und Benutzer-Interface. Für eine realistische Simulation werden Antrieb, Aerodynamik, Reifen, Traktion und sogar Reifenverschleiß sowie Temperaturen zu Grunde gelegt. Grafisch sind neben verschiedenen Rendering-Techniken auch diverse Witterungen möglich. Leider wirken die Lackreflexionen in der Konsolenfassung von "Race Pro" jedoch arg pixelig und statisch. Mit dem modularen Lizard-System hat der Hersteller jedoch die Möglichkeit, beliebige Spielelemente auszutauschen und Titel für verschiedene Genres zu entwickeln. Interessantes Detail: Lizard eignet sich nicht nur für PC und Xbox 360, sondern auch für die PS3.



Die Spiele-Engine 'Lizard' sorgt bei Simbin-Titeln optisch wie physisch für hohen Realismus.



360 Mehr als oben ohne: Bei den Caterham-Gefährten fehlen sogar die Türen. So habt Ihr mittels rechtem Analogstick eine gute Rundumsicht und die Rivalen im Blick.



360 Auch bei den flinken Formel-Rennern nutzen die Computerfahrer jede vorhandene Lücke oder schaffen sich selbst eine.



360 Knautschzone: Bei Positionskämpfen geht es öfter ruppig zu – doch nur größere Crashs demolieren Euer Vehikel.

müsst Ihr mit einer Bildrate von 30 Frames pro Sekunde auskommen, die in Kurven noch etwas heruntergeht. Auf Antialiasing-Filter wurde verzichtet, was die Grafik einen Tick schärfer macht. Keine Abstriche gibt es beim Sound: In kaum einem anderen Titel klingt das brachiale Heulen des Motors oder das Krachen des Getriebes knackiger.

Trotz des hohen Anspruchs sind Einsteiger nicht verloren: Fahrhilfen wie ABS, Traktions- und Stabilitätskontrolle können stufenweise zugeschaltet werden. Profis dagegen dürfen die Empfindlichkeit der Analogsticks und -tasten oder eines vorhandenen Lenkrads justieren. Gerade bei den zahlreichen Konfigurationsmöglichkeiten werden die PC-Wurzeln von "Race Pro" deutlich.

Die Spielmodi sind dagegen Genrestandard: Neben der Karriere tretet Ihr zu Einzelrennen, Meisterschaft, oder offenem Training an und genießt gespeicherte Replays. Außerdem dürft Ihr mit menschlichen Mitspielern um die Wette rasen. Online sind Partien mit maximal zwölf Fahrern möglich. Im 'Hot Seat'-Modus teilt Ihr dagegen mit einem Kumpel das Pad. Gegeneinander oder kooperativ rast Ihr abwechselnd im selben Rennen – die KI übernimmt die Rolle des gerade passiven Gegners. *ts*



"SUPER"

Thomas Stuchlik

Ein Traum für Realismusfanatiker: Nach dem wenig simulationshaltigen "GRID" beschert uns endlich SimBin eine echte Rennsim für die Xbox 360. Das komplexe Fahrmodell ermöglicht eine tiefgründige Spielerfahrung. Auch nach unzähligen Runden sucht Ihr nach einer verbesserten Fahrlinie und exakten Bremspunkten, um die letzten Zehntelsekunden herauszuholen. Umso schöner, dass "Race Pro" auch mit dem Pad prima funktioniert. Jedoch sorgt einzig ein Force-Feedback-Lenkrad (für die Xbox 360 nur noch gebraucht erhältlich) für das vollendete Erlebnis. Leider bietet die Karriere wenig Abwechslung – Sonderveranstaltungen hätten hier nicht geschadet. Die zahlreichen Spieloptionen verdienen dagegen volles Lob. Schließlich wünsche ich mir noch eine PS3-Version, um auch mit Logitech-Lenkern neue Bestzeiten zu erringen.

Entwickler	**SimBin, Schweden**
Hersteller	**Atari**
Termin	**12. Februar**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- » realistische und nachvollziehbare Fahrphysik
- » 13 Rennkurse
- » 350 Wagen von 48 Herstellern (verschiedene Lackierungen inklusive)

SPIELSPASS **82**

Singleplayer	**8 von 10**
Multiplayer	**8 von 10**
Grafik	**7 von 10**
Sound	**7 von 10**

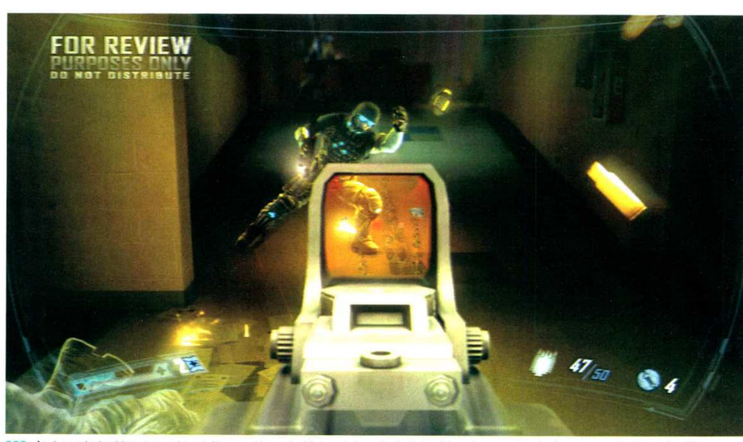
FAZIT » **Die realistische Rennsim fordert selbst echten Rennprofis alles ab – Einsteiger schalten besser die Fahrhilfen zu.**

F.E.A.R. 2: Project Origin

PS3 360 Ego-Shooter 

Manche Hersteller sind schon paranoid: Um verfrühte Raubkopien unattraktiv zu machen, prangt in der Testversion permanent ein riesiger Hinweis im Bild – wie unschwer auf unseren Screenshots zu erkennen. Dennoch verzichten wir im Test auf Bildmaterial vom Hersteller und liefern Euch echte Spieleindrücke. Überraschenderweise stört die Einblendung beim Spielen überhaupt nicht, denn in der Fortsetzung des Horror-Shooters "F.E.A.R." passiert genug, um Eure volle Aufmerksamkeit zu beanspruchen.

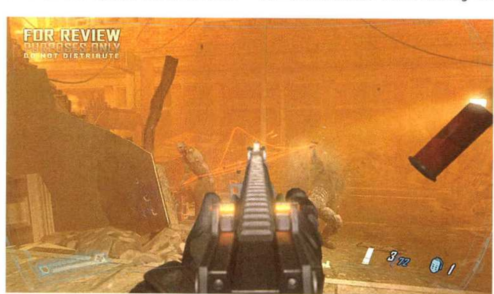
Der zweite Einsatz der "First Encounter Assault Recon"-Einheit, die sich auf die Erkundung paranormaler Aktivitäten spezialisiert hat, beginnt kurz vor Ende des Vorgängers. Das PSI-Mädel Alma ist aus seiner Koma-Kammer erwacht und sucht Euch immer wieder mit bizarren Visionen heim, während Ihr Euch mit der Replikantenarmee des dubiosen Armacham-Konzerns herumschlagt. Weil dessen unethische PSI-Experimente außer Kontrolle geraten sind, sollen Soldaten alle Spuren verwischen und Überlebende beseitigen. Die Mission: Sucht mit Euren Teamkollegen nach der Leiterin des titelgebenden Origin-Projektes, das für Grusel-Alma verantwortlich ist. Dabei durchstreift Ihr nicht mehr nur die klaustrophobischen Bürokomplexe des Vorgängers, sondern auch eine Grundschule, U-Bahn-Schächte, ein Krankenhaus sowie mehrere Straßenzüge, die nach einer gewaltigen Explosion in Schutt und Asche liegen. Hier besteigt Ihr im Verlauf des Spiels zweimal die neuen EPA-Mechs. Mit den beiden montierten MGs und dem Raketenwerfer räumt Ihr nicht nur unter Feinden auf, sondern zerlegt auch Teile der Levelarchitektur. Diese Passagen sorgen für willkommene Abwechslung im Spielablauf, der sich generell vielseitiger gestaltet als noch im ersten Teil. Enge Gänge mit Stellungskämpfen wechseln sich ab mit großen Räumen, in denen Widersacher versuchen, Euch zu flankieren. Manche Tische, Schränke und anderes Inventar stoßt Ihr um, um dahinter Schutz zu finden. Vorsicht: Die gewitzten KI-Gegner sorgen ebenfalls für Deckung und werfen Granaten, um Euch aus selbiger zu treiben. Kommen Euch die Replikanten zu nahe, setzt Ihr mehrere Nahkampf-Moves ein: Neben einem Schlag mit der Waffe haltet Ihr die gepanzerten Finstermänner mit Sprungtritten in Schach oder rutscht ihnen mit ausgestrecktem Bein entgegen. Das spart zwar Munition, ist in aller Regel aber unnötig.



360 Anders als im Vorgänger könnt Ihr nun über ein Visier zielen. So hat der Granaten werfende Armacham-Soldat keine Chance.

Alle Zeit der Welt

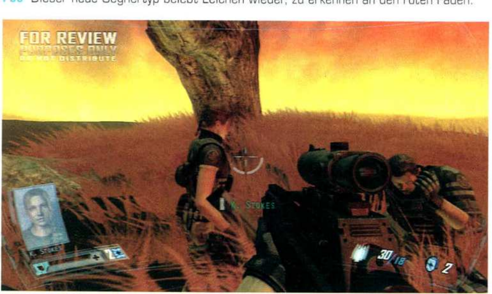
Was schon das erste "F.E.A.R." von anderen Ego-Shootern unterschied, kommt auch in der Fortsetzung zum



PS3 Dieser neue Gegnertyp belebt Leichen wieder, zu erkennen an den roten Fäden.



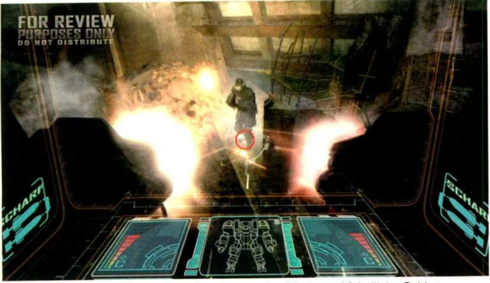
360 In Zeitlupe verschwimmt die Optik, besiegte Feinde fallen langsam zu Boden.



360 Almas Visionen führen Euer Team in verstörend schöne Landschaften.



360 Feine Licht- und Schattenspiele sorgen für beklemmende Atmosphäre.



PS3 Ballert Ihr mit den Chaingun-Geschützen des Mechs auf feindliche Soldaten...



PS3 ...verschwinden sie spurlos. Dennoch markieren die Mech-Ballereien dank des Grießelfilters das grafische Highlight im Spiel.

GESCHNITTEN



Kopflose und skelettierte Körper sowie rote Pfützen gibt es zuhauf, doch als Spieler dürft Ihr kein eigenes Blutbad anrichten. Getroffene Gegner verursachen lediglich graue Wölkchen, Körperteile bleiben an ihrem Platz. Anstatt blutig zu platzen, verschwinden Gegner hierzulande ins Nichts. Darunter leiden Atmosphäre und Trefferrückmeldung – in der Gefechtshektik wisst Ihr nie, ob ein Feind tot ist oder sich nur versteckt.



PS3 Erinnert an Japan-Horror à la "Ring": Immer wieder taucht die schwarzhaarige Alma blitzartig auf oder rückt Euch auf die Pelle. Wehrt den Plagegeist schnell ab, sonst verliert Ihr Energie!

Tragen: Auf Knopfdruck setzt Ihr Eure übernatürlichen Reflexe ein und verlangsamt die Umgebung. Während dieser befristeten Zeitlupe leuchten Eure Feinde und sind besser zu erkennen als früher. So erledigt Ihr ruckzuck eine Handvoll Gegner, von denen es diesmal mehr verschiedene gibt. Neben Standard-Soldaten trefft Ihr auf mutierte Wandkletterer, Geister, Scharfschützen, Stealth-Assassine und Mechs. Auch das Waffenarsenal wurde erweitert: Neben dem Bolzen schießenden Penetrator, der nun Hammerhead heißt, gibt es einen unnützen Napalm-Werfer sowie eine fiese Laserwumme und eine verheerende Energiekanone.

Kunterbunt geht's rund

"F.E.A.R. 2" kann nicht mit den detaillierten Texturen von "Killzone 2" mithalten. Dafür greifen die Entwickler großzügig in den Farbtopf, was der grafischen Abwechslung zugute kommt: Statt tristem Grau dominieren kräftige Töne, die schicke Akzente in der zerstörten Umgebung setzen. Obwohl die deutsche Version drastisch geschnitten ist (siehe Kasten), gibt es immer wieder krasse Szenen: In einer Waschmaschine kullert ein Kopf, Blutlachen und kopflose Leichen säumen Euren Weg. Neben solchen Einlagen setzt das Spiel vermehrt auf Almas Spukeinsätze, bei denen sie Euch nun ernsthaft gefährlich werden kann.

Neben der Solo-Story bietet "F.E.A.R. 2" sechs Online-Modi, in denen die EPA-Mechs ebenso zum Einsatz kommen wie die Nahkampf-Moves. 16 Spieler kämpfen im neuen Rangsystem um Erfahrungspunkte. Ob deutsche Spieler wegen der Schnitte bei internationalen Matches mitmischen dürfen und was die Modi taugen, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe. *mh*



Michael Herde

"GUT"

Ich hätte große Lust, die Entwickler übers Knie zu legen, denn das abrupte Spielende macht mich sauer: Nach rund zehnstündigem Mitfiebern hört das Spiel einfach auf und lässt mich mit vielen Fragen unbefriedigt zurück. Auch die Schnitte der deutschen Version sorgen für Ärger: Im Eifer des Gefechts weiß ich oft nicht, ob sich ein Gegner gerade versteckt oder ob er mal wieder ins Pixel-Nirwana verpufft ist. Statt einen regenerativen Schutzschild zu nutzen, muss ich zwar Heilpäckchen sammeln, doch das verbesserte Balancing schont meine Nerven. Allerdings ist das Spiel auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad zu leicht: Feinde sind tot, ehe die KI zur Geltung kommt. Zwar ist "F.E.A.R. 2" wieder nicht besonders schockierend, aber der farbenfrohe Stil, die fantastische Grusel-Atmosphäre und das gelungene Leveldesign motivieren bis zum Schluss. Noch eine kleine Meckerei: Mitunter bleibe ich an Kanten hängen und die Steuerung dürfte einen Tick präziser sein. Trotzdem gefällt's mir besser als "Killzone 2"!



360 "F.E.A.R. 2" geizt nicht mit derben Bildern: Den vorbeirennenden Soldaten fliegt in Zeitlupe das Fleisch von den Knochen.



Philip Ulc

"GUT"

In der Fortsetzung ist das Mädchen Alma zur Frau gereift – in puncto Schocker hat sie aber nichts dazugelernt. Viele gut gemeinte Panikattacken werden durch Bildverzerrer angekündigt, so dass das Überraschungsmoment verpufft. Überzeugt bin ich allerdings von der schaurigen Atmosphäre und den liebevollen Details wie laufende Projektoren, Wandgekritzel und verstreute Zettel. Die spannende Story fesselt mich bis zum Schluss – Kenner des Vorgängers erfreuen sich an häppchenweise gelieferten Insider-Infos. Zudem freue ich mich auf ein Wiedersehen mit den coolen Mechs im Multiplayer-Modus.

Entwickler **Monolith, USA**
Hersteller **Warner Bros. Interactive**
Termin **13. Februar**
Preis **60 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- bunter als der Vorgänger
- zwei Mech-Einsätze inklusive
- Zeitlupenfunktion bei Gefechten
- **PS3 vs. 360:** Ladezeiten sind auf Xbox 360 geringfügig kürzer

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	80
Multiplayer*	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Farbenfroher und abwechslungsreicher Horror-Shooter mit beklemmenden Momenten, aber auch Mängeln im Detail.**

*Online-Nachtest in der nächsten Ausgabe

The House of the Dead: Overkill

Wii Lightgun-Shooter 



Wii Wer hat die denn eingeladen? Auf dem Jahrmarkt knallt Ihr Horden von Horrorclowns ab. Das Nachladen (vor allem der Schrotflinte) nimmt wertvolle Sekunden in Anspruch – hier ist genreuntypisch sogar die Waffe kurz sichtbar.

DIE MACHER

Das 1998 gegründete englische Entwicklerstudio Kuju Entertainment zeichnet sich durch eine breite Produktpalette aus – Party- und Kinderspiele, Handygames, iPhone-Innovationen oder Handheld-Hits entstehen in sieben Niederlassungen, die bunt über den Globus verteilt sind. Aus San Francisco kommen Casual Games, in Brighton arbeitet das Studio Zoë Mode an der "SingStar"-Serie oder ersann den feinen PSP-Knobler "Crush". Die "The House of the Dead: Overkill"-Macher Headstrong Games sitzen im Herzen Londons und zeichnen für die beiden "Batallion Wars"-Spiele für Wii verantwortlich.



Die schlechte Nachricht zuerst: Ihr werdet auch in dieser "House of the Dead"-Episode nicht herausfinden, wofür das 'G' steht. Agent G weigert sich beharrlich, dieses Geheimnis zu lüften. Die gute Nachricht: In "Overkill" trifft G auf den raubeinigen Cop Isaac Washington – eher unfreiwillig raufen sich die ungleichen Ballerbrüder zusammen und machen der untoten Bedrohung den Garaus. Zum ersten Mal nimmt sich die Serie dabei selbst auf die Schippe: Die Optik wurde kompetent an den Grießel-Look trashiger B-Movies angepasst, die Dialoge strotzen vor Schimpfwörtern und die teils urkomischen Szenen sind für etliche Lacher gut. Komplettiert wird das Trio von Doppel-D-Bikerbraut Varla Gunns, die vor allem im letzen Level zur tragenden Rolle wird.

Matthias Schmid

"SUPER"

"Overkill" macht fast alles richtig: Trotz vieler hässlicher Texturen gefällt mir die Grafik – trashig, aber cool eben. Dank unendlicher Continues wird das Blutbad niemals frustig. Wer es härter mag, beißt sich durch den 'Director's Cut': Hier lernt Ihr den taktischen Waffenwechsel, das Aufrüsten Eurer Knarren, die aufsammelbaren Medipacks und den ab und an aktivierbaren Zeitlupen-Modus schätzen. Lediglich die Boss-Duelle sind meist langwierig und einfallslos, der Rest wirkt dagegen wie aus einem Guss: Derber Humor, der fast immer zündet, fette Splattereffekte und ordentlich Umfang machen "Overkill" zum Muss für erwachsene Action- und Horrorfans – drückt die Daumen für einen Deutschland-Release!

Wie schon seine Vorgänger ist "Overkill" ein Lightgun-Shooter im klassischen Sinne – Abzweigungen und Duck-Mechanik müssen draußen bleiben. Dafür protzt der Titel mit gigantischem Umfang: Satte drei Stunden lang ballert Ihr Zombies zu Brei, dann erst flimmert der Abspann über den Schirm. Genrekenner wissen, dass der Story-Modus der meisten Lightgun-Shooter bewusst kurz ausfällt – Gründe dafür sind der eintönige Spielablauf und aufkeimende Schmerzen im Schussarm. "Overkill" umschifft diese Hürden geschickt: Zum einen könnt Ihr aufgrund der komfortablen Wii-Steuerung (am besten mit Zapper zocken!) den Arm ruhig mal abstützen, zum anderen lockern flapsige Story-Sequenzen und der Waffenwechsel das Spielprinzip auf. Letzteres Feature nutzen Profis taktisch klug: Ihr habt Euer Pistolenmagazin leergeballert, der nächste Zombie würde Euch beim Nachladen erwischen. Wechselt rasch zur vollen Shotgun und pumpt den Schuft mit Schrot voll. Anschließend nutzt Ihr die Verschnaufpause, um beide Knarren neu zu füllen (mittels Schuss oder Remote-Wackler).



Wii Bei den Bosskämpfen deuten große rote Kringel auf die Schwachstellen hin – der kleinere rote Kreis zeigt stets, wohin Ihr gerade zielt.

Längere Fasssung?

Einmal durchgespielt – ab ins Regal? Von wegen! Mit erspielter Kohle kauft Ihr dickere Knarren und rüstet sie auf – ein größeres Magazin wirkt Wunder. Zusätzliche Abschnitte, aber auch streng begrenzte Continues erwarten Euch im 'Director's Cut'-Modus; lebensmüde Zombiejäger schalten auf Wunsch noch mehr Untote dazu. Drei solide Minispiele für bis zu vier Pistoleros (Zielscheiben, Menschen retten, Überleben) runden die Lightgun-Fete ab. *ms*



Wii Das passt: Im Krankenhaus trefft Ihr auf fiese Pfleger und böse Schwestern, im Gefängnis machen Euch Zombiecops fertig, in den Sümpfen lauern Modermonster.

Entwickler	**Headstrong Games, England**
Hersteller	**Sega**
Termin	**Februar**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

» derbe Splatter-Effekte und Blut satt
» überzogen-trashiger Stil
» zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses war das USK-Urteil und damit auch der Deutschland-Release noch in der Schwebe

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	8 von 10

80

FAZIT » **Blutig und kurzweilig, aber gleichermaßen motivierend und umfangreich – so mögen wir Lightgun-Shooter!**

Age of Empires: Mythologies

 Strategie 

Die rundenstrategische DS-Umsetzung des PC-Originals dreht sich um die Götter der Antike *und ihre intriganten Handlanger.*

In der Kampagne spielt Ihr in 24 Missionen die defensivstarken Ägypter, die ausgeglichenen Griechen und die offensiven Wikinger – allerdings nur nacheinander. Jede Fraktion nutzt die Macht von elf Göttern, um seine Wirtschaft anzukurbeln und Angriffsboni sowie höhere Verteidigungswerte einzuheimsen. Mit beschworenen Naturkräften wie Tornados oder Blitzen heizt Ihr dem Gegner zusätzlich ein. Nervig: Ihr müsst den Feind stets bis auf den letzten Mann auslöschen. Das schindet Spielzeit, da der Gegner fleißig Einheiten nachproduziert. Kommt es zum Kampf, seht Ihr auf dem oberen Bildschirm eine schick animierte Sequenz, die jederzeit abbrechbar ist. Das Kampfergebnis wird vom Prinzip her durch Stein-Schere-Papier ermittelt – jede Einheit zeigt Stärken und Schwächen. Selbst Helden haben einen wunden Punkt. Das sorgt für ein gut ausbalanciertes Spielerlebnis. Zudem wird die Geländeoberfläche berücksichtigt, Hügel bieten beispielsweise bessere Verteidigung.

Auf dem Touchscreen verrückt Ihr Truppen mittels Stylus und ruft das Baumenü auf. Sorgt für Nahrung, Gold und göttliche Gunst, die Ihr in Tempeln sammelt. Mit ausreichend Ressourcen steigt Ihr bis zu drei Zeitalter auf, was bessere Einheiten freischaltet. *pu*



Philip Ulc

"GUT"

Die rundenbasierte Aufbaustrategie punktet durch ihr toll ausbalanciertes Kampfsystem, das besonders in den späteren Missionen taktisches Denken voraussetzt. Zahlreiche Hilfestellungen erleichtern Strategie-Neulingen den Einstieg, Profis werden dennoch nicht unterfordert. Nervig ist das 'Vernichte alles'-Spielziel in sämtlichen Missionen, das unnötig Zeit frisst. Hier hätte ich mir alternative Aufgaben gewünscht. Die Präsentation ist dagegen spitze: Gelungene Kampfsequenzen, effektvolle Götterkräfte und die Musik fügen sich stimmig ins Gesamtbild ein.



DS Die Kämpfe werden auf dem oberen Bildschirm actionreich in Szene gesetzt.



DS Geländevorteil: Der Wald hebt die Verteidigungswerte um 20 Prozent.

Entwickler	**Griptonite, USA**
Hersteller	**THQ**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Text: einstellbar**

- Mix aus Bauen, Forschen, Kämpfen
- gut ausbalanciertes Kampfsystem über Stein-Schere-Papier
- Skirmish-Modus mit variablem Schwierigkeitsgrad und vielen Einstellungen

SPIELSPASS 81

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Zeitintensive Rundentaktik in schicker Präsentation und mit großem Umfang. Coole Götterkräfte sorgen für Pep in der Antike.**

Shellshock 2: Blood Trails

360 PS3 Ego-Shooter 

Der wahre Horror lauert nicht im RTL-Dschungelcamp, sondern in den Wäldern von Kambodscha. Das zumindest will uns "Shellshock 2" weißmachen. Dort wird während des Vietnamkrieges mit einer mysteriösen Substanz namens 'Whiteknight' experimentiert. Die Folge: Infizierte Soldaten verwandeln sich in flinke Bestien, so auch der Bruder Eures Protagonisten. Der flüchtet nach einem Überfall in die Wälder und Ihr eilt hinterher, stets auf der Flucht vor dem Vietcong, der ebenfalls Interesse an 'Whiteknight' zeigt.

Das Spiel beginnt mit hässlich-unpräzisen Schießereien Marke 08/15, inklusive haufenweise nachrückender Gegnerwellen, wann immer es irgendwelche Posten zu verteidigen gilt. Spannend (und ansehnlich) wird "Shellshock 2" erst, wenn Ihr in finsteren Gewölben gegen Horden von Infizierten kämpft. Dann fliegen gespaltene Schädel und Extremitäten, das Blut Eurer Feinde tüncht die Umgebung tiefrot. Granaten hingegen schleudern Widersacher unspektakulär durch die Luft, statt sie zu zerfetzen.

Im weiteren Verlauf leidet das Spiel unter eintönigen Missionen sowie unfairen Passagen, bei denen Gegner beispielsweise aus dem Nichts erscheinen. *mh*







360 "Shellshock 2" vereint düsteres Zombiegemetzel mit drögen Dschungelkämpfen.



Michael Herde

"LAHM"

"Far Cry" trifft auf "Left 4 Dead" – nicht schlecht, wäre das Ergebnis nur stimmig. "Shellshock 2" ist in jeder Hinsicht unzeitgemäß, Außenareale sind anfangs einfach hässlich. Allein der hohe Gore-Faktor und beklemmend finstere Horrorpassagen sind für Genre-Fans interessant. Immerhin lassen mir Quick-Time-Events im Nahkampf die Wahl zwischen Genickbruch und Kopfschuss. Doch für ein paar abgetrennte Gliedmaßen muss ich jede Menge spielerischer und technischer Ungereimtheiten schlucken – wie zu schnell geleerte Magazine oder ödes Missionsdesign.

Entwickler	**Rebellion, USA**
Hersteller	**Eidos**
Termin	**13. Februar**
Preis	**50 Euro / 60 Euro (PS3)**

Unterstützt » **bis 1 Spieler (offline), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- Dschungel-Shooter und Zombie-Horror
- derbe Splatterei im Vietnam-Konflikt
- Indizierungsgefahr mangels USK-Freigabe
- drückt im Nahkampf eingeblendete Tastenfolgen, um aus zwei Finishern zu wählen

SPIELSPASS 58

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Technisch veralteter Vietnam-Shooter, der nur durch Brutalität und spannende Horror-Passagen auffällt.**

Bomberman 2

DS Geschicklichkeit 

Der Name täuscht, denn "Bomberman 2" ist bereits die fünfte DS-Episode mit dem Knallkopf – nach dem Erstling, einem "Story" sowie zwei "Land Touch!"-Ausflügen. Das Grundkonzept hat sich nicht verändert und ist weiterhin für gesellige Runden konzipiert – egal, ob im heimischen Wohnzimmer oder via Internet.

Wer doch alleine ran will, bombt sich diesmal durch eine im SciFi-Look gehaltene Handlung. In der warten pro Level mehrere bildschirmgroße Aufgaben (meist vom Typ 'Erledige Gegnertyp X'). Außerdem sammelt Ihr Erfahrungspunkte und Ausrüstungsgegenstände, mit denen Ihr Euren neuerdings schlacksigen Sprengmeister aufmotzt. *us*



DS Das neue Bohnenstangen-Heldendesign fällt im Spiel zum Glück kaum auf.



Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

"Bomberman" ist nicht tot zu kriegen – zumindest als Mehrspieler-Spaß. Denn mit einigen Leuten geht wie immer die Post ab, das lohnt den Neukauf jedoch nicht. Bleibt die Solo-Variante: Die ist solide gemacht, aber nicht so spaßig wie bei den mit Minispielen gefüllten "Land Touch!"-Ablegern. Durch die häppchenweise vorgegebenen Aufgaben und den Aufrüst-Aspekt gibt es immerhin etwas Anreiz zum Weiterspielen.

Entwickler	**Hudson, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**12. Februar**
Preis	**20 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Text: einstellbar**

- Solo-Abenteuer mit Missionszielen und RPG-Elementen
- 8 Spieler lokal, 4 Spieler per WiFi

SPIELSPASS 64

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Das gewohnte Geknalle: Mit Freunden wie immer launig, alleine dank sinnvoller Abenteuerelemente okay.**

Puzzle City

DS Denkspiel  

Als Bauherr sollt Ihr in "Puzzle City" Gebäude erstellen, was durch das Einpassen von Blöcken in vorgegebene Umrisse geschieht. Das macht anfangs Spaß, denn durch die griffige Steuerung, die übersichtliche Gestaltung des Spielfelds und praktische Extras geht die Arbeit gut von der Hand. Dummerweise habt Ihr nach dem ersten Level schon fast alles gesehen, denn es ändert sich später kaum noch etwas: Lediglich die hübsche Optik auf dem oberen Bildschirm (die an "SimCity" erinnert) könnte reizen – doch auf die schaut Ihr während der Knobeleien sowieso nicht. Außerdem ist der Spaß nach zwei Stunden beendet und bietet keine weiteren Spielmodi – da wurde viel Potenzial verschenkt. *us*



DS Das Hauptspielfeld ist nüchtern, aber übersichtlich illustriert.



Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

Der erste Eindruck ist gut: ein Klötzchenknobler, der sich deutlich vom üblichen "Tetris"-Allerlei unterscheidet. Prima! Leider machen die Entwickler wenig aus den vielversprechenden Ansätzen: Ihr passt einen Stein nach dem anderen ein, nur die Schablonen werden komplexer – das macht aber nicht mehr Spaß, sondern führt dazu, dass nur noch Bröckchen weiterhelfen. Schade, es fehlt die Langzeitmotivation.

Entwickler	**Techfront, Spanien**
Hersteller	**Rondomedia**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

- 48 Levels
- Grundprinzip: Klötze in Formen einpassen
- "SimCity"-artige Inszenierung ist nur kosmetisch

SPIELSPASS 53

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 10
Sound	4 von 10

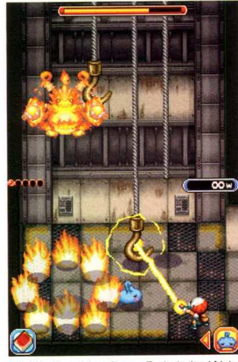
FAZIT » **Nette Knobelidee, aber zu wenig dahinter: Dem Klötzchenablegen geht schnell die Luft aus.**

Eledees: The Adventures of Kai and Zero

DS Action-Adventure 



DS Eledees fangt Ihr diesmal mittels gezielter Stylustipper ein.



DS Die Bosskämpfe am Ende jeder Welt erstrecken sich über beide Bildschirme.

Vor zwei Jahren erblickten die niedlichen "Eledees"-Elektrowesen das Licht der virtuellen Welt. Sie spielten die zentrale Rolle in Konamis erstem Wii-Titel, der sich jedoch als etwas seichter Lightgun-Einsatz entpuppte. Für die Fortsetzung wurde der DS gewählt und das Konzept umgekrempelt: Die Kerlchen fangt Ihr immer noch, jetzt wuselt Ihr aber als knuffiger Bitmap-Bube durch bunte Szenarien und erlebt klassische Abenteuer.

Die Handlung spielt eine Weile nach Teil 1: Jungspund Kai und sein Liebling Zero werden versehentlich in andere Welten transportiert. In denen gibt es auch Energiewesen, die Ihr fangen müsst, um genug Saft für eine Rückkehr mit Eurem sprechenden Teleporter-Bus zu haben. Natürlich stoßt Ihr auf die Bewohner dieser Dimensionen und helft ihnen bei ihren Problemen. Ihr marschiert durch traditionelle 2D-Landschaften und untersucht die Umgebung, um Eledees aufzuschrecken. Manche seht Ihr von alleine, andere findet Ihr z.B., indem Ihr mit dem Stylus an Bäumen rüttelt. Tippt die Kerlchen an, um sie kurz zu betäuben, damit sie Euer Begleiter aufsammeln kann. Außerdem findet Ihr Omega-Eledees, die auf Wunsch Zeros Platz einnehmen: Diese dickeren Brocken haben Spezialfähigkeiten wie Feuer- und Wasserschuss, können schwimmen und buddeln oder decken per Radarsinn unsichtbare Plattformen auf. Rund 40 dieser Wesen gibt es, zwischen denen Ihr nach Belieben wechselt, wenn es eine Situation oder ein dicker Bosskampf erfordern. Allerdings ist das manchmal fummelig, weil nur fünf auf einmal per Direktwahl verfügbar sind und der Austausch der anderen unhandlich über mehrere Menüs hinweg funktioniert. Die Story ist kinderfreundlich inszeniert, aber nicht zu flach für größere Zocker. Auch die Rätsel gefallen mit originellen Ideen, wiederholte Fußmärsche halten sich in erträglichen Grenzen. *us*



Ulrich Steppberger

"GUT"

Im Kern erinnert das DS-"Eledees" an "Pokémon", schließlich ist das Sammeln von Monstern ein zentrales Element. Konamis niedlich inszeniertes Abenteuer besitzt aber genügend eigene Ideen und setzt verstärkt auf Rätsel. Darum macht es mir mehr Spaß als der actionlastige Wii-Vorgänger. Die knuffige Bitmap-Grafik kommt sympathisch rüber. Das Einfangen der Eledees ist mit Stylus prima gelöst, wenn auch auf Dauer etwas lästig. Die verschiedenen Fähigkeiten der Tierchen wurden prima zur Lösung der abwechslungsreichen Aufgaben eingebunden. Das Abenteuer ist kurz, aber gut – auf zur Eledees-Jagd!

Entwickler	**Konami, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**19. Februar**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- » 7 Welten mit Bosskämpfen
- » über 40 zu findende Omega-Eledees mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- » Karte sorgt für vorbildliche Orientierung
- » Online-Fangwettkämpfe möglich

SPIELSPASS 71

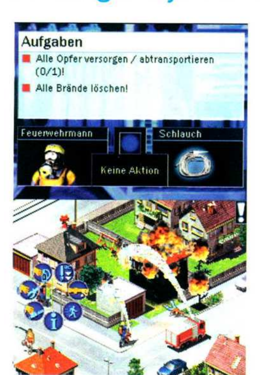
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Putziges Monstersammel-Abenteuer mit einer Reihe guter Ideen und vielen Rätseln, aber auch ein paar lästigen Eigenheiten.

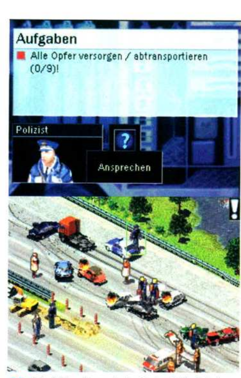
Spiele für die Familie

Emergency DS





DS Praktisches Ringmenü: Jede Einsatzkraft verfügt über mehrere Fähigkeiten.



DS Fünf Einsätze, kein Todesfall: Stirbt ein Verletzter, ist der Einsatz zu Ende.



DS Die Schauplätze sind detailliert, aber statisch. Wenn Ihr das Feuer nicht schnell löscht, breitet es sich unkontrolliert aus und verzögert den Missionserfolg.



Auf dem PC sind die Helden der Straße bereits viermal ausgerückt, auf dem DS geben die Lebensretter ihren Einstand. In 20 Missionen verteilt auf fünf Szenarien wie Erdbeben oder Flugzeugabsturz koordiniert Ihr Rettungskräfte, um sprichwörtlich mehrere Brände gleichzeitig zu löschen. Feuerwehr, Rettungsdienst, Polizei und technische Einsatzkräfte wollen im Einsatzgebiet geschickt verteilt werden, um Verletzte zu retten und die Lage am Unfallort zu sichern.

Die Steuerung ist simpel und erfolgt ausschließlich via Stylus. Über den mehrere Bildschirme großen Einsatzort scrollt Ihr problemlos mit dem DS-Stift, die verschiedenen Fähigkeiten Eurer Einheiten aktiviert Ihr über ein komfortables Ringmenü. In den ersten Missionen versorgt Euch ein ausführliches Tutorial in Form von Texttafeln mit Tipps. Jede neue Gefahrensituation wird mit der entsprechenden Gegenmaßnahme vorgestellt. Das erleichtert Anfängern den Einstieg, Rettungs-Profis sind aufgrund der tickenden Uhr aber nicht unterfordert – die High-Score-Jagd spornt Euch zu immer besseren Zeiten an.

Hilfe, es brennt – lichterloh und überall!

Zu Beginn jedes Einsatzes steht Euch eine vorgegebene Zahl an Rettungskräften zur Verfügung, mit denen Ihr Euch der Notfallsituation stellt – Verstärkung ruft Ihr nicht hinzu. Geschwindigkeit ist Trumpf, denn als Einsatzleiter arbeitet Ihr parallel an verschiedenen Brandherden. Während eines Autobahnunfalls versorgt Ihr nicht nur die am Boden liegenden Verletzten, sondern löscht auch brennende Autos, um eine Ausweitung des Feuers zu verhindern. Mit der Rettungsschere schneidet Ihr währenddessen eingeklemmte Personen aus PKWs, die Polizei beruhigt verwirrte Passanten. Das alles muss möglichst gleichzeitig geschehen, denn sobald ein Opfer seinen Verletzungen erliegt, heißt es Game Over. Die Lebensretter-Simulation zieht ihren Reiz aus hektischen Situationen, die fordern, aber auch motivieren. Mit nur fünf Szenarien hapert's aber am Umfang. *pu*



SPIELSPASS

Entwickler	Sixteen Tons, D	7
Hersteller	Rondomedia	
Preis	30 Euro	

Mein Chinesisch-Coach





DS Die Minispiele sorgen für etwas Abwechslung im öden Lernalltag.



Spielend Sprachen lernen? So einfach macht es uns der Sprachtrainer nicht: Zu Beginn absolviert Ihr einen Multiple-Choice-Test, der Eure Vorkenntnisse in Chinesisch (Mandarin) prüft und Euch gegebenenfalls einige Lektionen von insgesamt 1.000 überspringen lässt. Der Sprach-Coach gliedert sich in vier Bereiche: Lesen (Schriftzeichen und Umschrift), Hören, Kanji-Schreiben und Sprechen. Um die Aussprache zu verbessern, nehmt Ihr über das integrierte DS-Mikro Eure Stimme auf und vergleicht das Ergebnis auf Synchronität mit einem Muttersprachler. Nervig: Pro Lektion müsst Ihr eine bestimmte Punktzahl erreichen. Selbst wenn Ihr Lerneinheiten perfekt beherrscht, absolviert Ihr sie mehrere Male, um Euer Punktekonto zu füllen und das nächste Level zu betreten. Das soll den Lerneffekt steigern, ist auf Dauer aber eintönig. Für Auflockerung sorgen dagegen zwölf Minispiele, die Euch das chinesische Alphabet und einige Vokabeln näherbringen. Für Redewendungen des Alltags schlagt Ihr im 12.000 Wörter umfassenden Phrasenbuch nach – über Begrüßungs- und Abschiedsformeln geht das 'Nachschlagewerk' aber kaum hinaus. Fazit: Wer schon einmal einen Chinesisch-Kurs auf der Uni oder VHS belegt hat, frischt mit diesem Sprachtrainer seine Kenntnisse auf. Anfänger setzen sich dagegen ins Klassenzimmer und lernen besser auf altmodische Weise. *pu*



DS Die chinesischen Vokabeln werden von Muttersprachlern vorgelesen.



SPIELSPASS

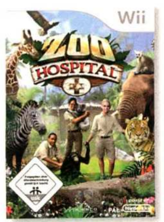
Entwickler	Ubisoft, Frankreich	5
Hersteller	Ubisoft	
Preis	30 Euro	

Zoo Hospital   





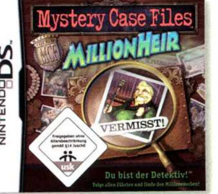
Wii Behandlung des Mandrill (von links oben im Uhrzeigersinn): Untersucht das Tier, rasiert die Stelle, verabreicht eine Spritze und freut Euch, wenn er putzmunter ist.



Nach dem ordentlichen "Einsatz Erde: Die Tierretter" in der letzten Ausgabe bewirbt sich nun das "Zoo Hospital" für den Posten des "Trauma Center"-Klons des Monats. Das "Zoo Hospital" macht aber einiges falsch: Die Steuerung ist nur leidlich genau, die Erklärungen unzureichend. Zudem wird außer dem Behandeln der Tiere zu wenig geboten – nach den dümmlichen Anfangsdialogen verschwindet die Story auf Nimmerwiedersehen. Dafür vermitteln die knapp 50 tierischen Patienten ihre Emotionen passend. Weniger kindgerecht sind der stressige OP-Alltag und die zu strengen Bewertungen. *ms*

SPIELSPASS 4
Entwickler **Torus, Australien**
Hersteller **Codemasters**
Preis **40 Euro**

Mystery Case Files: MillionHeir DS



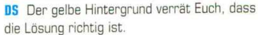


DS Schau genau: Manchmal sind die gesuchten Objekte gut versteckt.

Fast zeitgleich dürfen sich Hobby-Detektive bei zwei Suchbild-Spielen betätigen. Während sich der Xbox-360-Verteter "Interpol" (Test im Online-Teil auf Seite 75) als liebloser Schnellschuss entpuppt, überzeugt die DS-Variante mit Witz und Charme. Ihr sollt einen verschwundenen Millionär wiederfinden und spürt Hinweise auf, indem Ihr per Stylus die Umgebung studiert. Dieses zugegeben banale Grundprinzip hat durch die hübsche Inszenierung seinen Reiz: Die Szenarien sind detailliert gezeichnete Standbilder, die mit spärlichen, aber passenden kleinen Animationen aufgepeppt wurden. Einige Dinge seht Ihr schnell, andere wurden gewitzt so eingefügt, dass sie zuerst als Teil der Umgebung erscheinen. Außerdem habt Ihr ein paar Hilfsmittel wie eine Taschenlampe oder ein Röntgengerät, die für zusätzliche Kniffe sorgen. "MillionHeir" ist kein Kandidat für Langzeitunterhaltung, ein paar unterhaltsame Rätselstunden gibt das Modul aber auf jeden Fall her. *us*

SPIELSPASS 6
Entwickler **Big Fish Games, USA**
Hersteller **Nintendo**
Preis **30 Euro**

Mehr Kreuzworträtsel DS 

DS Der gelbe Hintergrund verrät Euch, dass die Lösung richtig ist.



Die einzige Neuerung zum Vorgänger: Satte 555 Kreuzworträtsel mehr stecken in diesem Knobel-Modul. Leider wurde der Multiplayer-Modus aus dem ersten Teil gestrichen. Ansonsten bleibt alles beim Alten: In drei Schwierigkeitsgraden löst Ihr Kreuzworträtsel, die fünf unterschiedliche Wissensgebiete abdecken. Für jedes richtige Wort gibt es Punkte, die in einer Datenbank gespeichert werden. So seht Ihr, ob Eure Stärken in Kultur, Natur, Wissenschaft oder Unterhaltung liegen. Eure Antworten schreibt Ihr entweder mittels ordentlicher Handschrift auf den Touchscreen oder nutzt die schnellere digitale Tastatur. Wisst Ihr mal nicht weiter, lasst Ihr Euch die Antworten vorsagen. Komisch: Bestraft oder benachteiligt werdet Ihr durch die Schummelei nie. Quiz-Fans machen dank großem Umfang (1.110 Rätsel) aber nichts falsch. *pu*

SPIELSPASS 5
Entwickler **Independent Arts, D**
Hersteller **Koch Media**
Preis **30 Euro**

Alle Spiele im Januar

PLAYSTATION 2

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Bolt – Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	30 Euro
AC/DC Live Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	30 Euro

PLAYSTATION 3

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Bolt – Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	50 Euro
Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Action	70 Euro

XBOX 360

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Bolt – Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	50 Euro
Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Action	70 Euro
Velvet Assassin	cdv	Action	60 Euro

Wii

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Bolt – Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	50 Euro
Detective Conan: Die Mirapolis-Ermittlung	Electronic Arts	Adventure	50 Euro
Professor Heinz Wolff's Gravity	Deep Silver	Denken	40 Euro
SimAnimals	Electronic Arts	Simulation	50 Euro

DS

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
AMF Bowling: Pinbusters!	Atari	Sportspiel	30 Euro
Apassionata	RTL	Simulation	40 Euro
Bolt – Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	40 Euro
Das Junior Wort-Quiz	Ubisoft	Denken	30 Euro
Ducati Moto	Atari	Rennspiel	30 Euro
Elite Forces: Unit 77	Gammick	Action	30 Euro
Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Action	40 Euro
Mein Chinesisch-Coach	Ubisoft	Simulation	30 Euro
SimAnimals	Electronic Arts	Simulation	40 Euro
Tecktonik World Tour	Deep Silver	Geschicklichkeit	30 Euro
Wendy 2: Das Pferdehospital	Ascaron	Simulation	30 Euro



LittleBigPlanet-Reiseführer

Garantiert keine Stangenware: Wir präsentieren Euch die glänzende Spitze des Eisberges von 300.000 selbstgemachten Spieler-Levels.

SPIELSPASS

Entwickler	**Media Molecule**	**88**
Hersteller	**Sony**	
Preis	**65 Euro**	
Test	**Ausgabe 12/08**	

Die Verkaufszahlen marschieren stramm auf die 2-Millionen-Grenze zu, die Zahl der momentan kursierenden Levels wird auf 300.000 geschätzt und ein brandneues "Metal Gear Solid"-Pack im PlayStation-Store liefert Euch fünf neue Entwickler-Levels, Kostüme sowie die Paintball-Knarre 'Malinator'. Grund genug, ein weiteres Mal den "LittleBigPlanet" zu besuchen und Euch die Kreationen mit den meisten Herzen, skurrile Stilübungen und liebevolle Hommagen sowie den Inhalt des knapp 6 Euro teuren Themen-Packs vorzustellen. Was Ihr hier seht, ist natürlich nur eine Auswahl. Eine umfassende Bestandsaufnahme würde den Rahmen des Heftes sprengen! *mw*

GELIEBT & GEFÄHRDET

Alle hier versammelten Levels haben zwei Dinge gemeinsam: Sie sind äußerst beliebt und sie verletzen das Copyright. Auch wenn die kommentarlose Löschwut der Sony-Mitarbeiter momentan abzuflauen scheint: Beeilt Euch besser und zockt diese Liebeserklärungen, bevor sie ein übereifriger Urheberrechts-Apostel zur 'Moderation' verurteilt. Da diese Kreationen allerdings schon seit einiger Zeit kursieren, hoffen wir einfach mal das Beste und legen los!

MOTORSTORM

AUTOR: FANFAIR

Wählt am Anfang zwischen Monster-Truck, Buggy, Stock-Car oder Renntruck, klettert ins Führerhäuschen, haltet die Schultertaste und gebt Vollgas. Spielerisch ist "Motorstorm" damit schon beschrieben. Das witzige Streckendesign und die tollen Fahrzeuge, die Ihr am Ende als Belohnung bekommt, überzeugen allemal.



PS3 Im Geschwindigkeitsrausch: Während wir mit dem Monstertruck über die Schanze düsen, jagen im Hintergrund drei Cross-Maschinen vorbei.

LITTLE DEAD SPACE

AUTOR: DARKNESSBEAR

Knarzende Metallkorridore, aussichtslose Feuergefechte mit zahnstrotzenden Killer-Aliens und immer wieder ein abgetrennter Arm: Autor DarknessBear versteht es, die Stimmung des Weltallhorrors in diesem spielerisch wie atmosphärisch vorzüglichen, allerdings recht kurzem Level einzufangen.

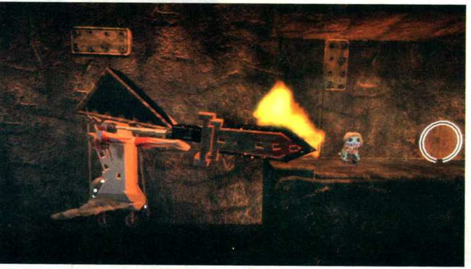


PS3 Im Weltall hört dich keiner schreien! In den blutbesudelten Korridoren des Geisterraumschiffes tummeln sich wie im Vorbild die Albtraumwesen.

SILENT HILL-TRIBUTE

AUTOR: MONKEYBUTLER

Spielerisch keine große Herausforderung, doch dramaturgisch ein wohlgeratener "Silent Hill"-Setzkasten. Von Albtraumfahrstühlen über subtile Passagen zur 'Anderen Seite' bis hin zu verstörenden Krankenschwestern können "Silent Hill"-Fans hier auf den Pfaden von Harry Mason wandeln. Im Gegensatz zu diesem dürft Ihr Euch sogar per Verkehrsampel-Tarzanseil durchs Städtchen schwingen!

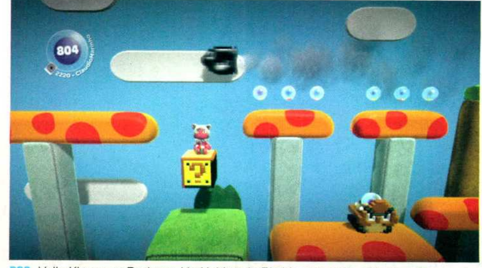


PS3 Finale: Ein überdimensionierter Pyramid-Head mit Flammenschwert bewacht den Levelausgang. Leider ist er sehr einfach zu besiegen.

SUPER SACKBOY BROS.

AUTOR: CIAO_PSN

Das musste sein: Der geistige Vater der "LBP"-Spielmechanik kehrt im technischen Gewand seines Erben zurück. Von allen Versuchen, den Klempner zum Sackboy zu machen, ist Ciao-PSNs Version der mit Recht beliebteste. Pixel-Optik und perfekt umgesetztes Mario-Leveldesign führen Euch allerdings auch die im Vergleich deutlich schwächere Steuerung von "LBP" vor Augen.



PS3 Volle Klempner-Packung: Verkleidet als Birdo warten wir auf einem Fragezeichen-Block den anfliegenden Bullet Bill ab und springen dann auf den Goomba.

UNSERE LIEBLINGS-LEVELS

Auch wenn wir wissen, dass es hunderte mehr erwähnenswerter Levels im "LBP"-Universum gibt: Diese vier haben uns am meisten überzeugt. Entweder, weil sie sich durch herausragendes Leveldesign auszeichnen, einen einzigartigen Stil aufweisen oder das "LBP"-Spielprinzip um gute Ideen erweitern. An dieser Stelle sei auch darauf hingewiesen, dass sich abseits der Levels mit hohen Herzzahlen wahre Meisterwerke verbergen können. Probiert es aus!

THE HUMAN BODY GREAT ADVENTURE!

AUTOR: GGMAX

Die Reise ins Innere eines erkrankten Körpers passt sehr gut zum makroskopischen "LBP"-Look und zeichnet sich durch toll augedachte Hüpflabyrinthe und morbide Rätsel wie der Reparatur eines Herzschrittmachers aus. Lasst Euch schrumpfen und ab zur Reise ins Ich!



PS3 Milz an Großhirn: Als Verdauungstrakt-Tiefseetaucher müsst Ihr Euch vor der grünlichen Magensäure in Acht nehmen.

DINOSAURS ISLAND

AUTOR: FEISTYFROG

Thematisch zwar nicht super-innovativ, aber sauber umgesetzt und spielerisch bestechend gestaltet sich dieser Urzeitausflug. Neben gut gemachten Sprung-Passagen sind es vor allem die zahlreichen selbstgemachten Sperrholzsaurier, die diesem Level seinen Charme verleihen.

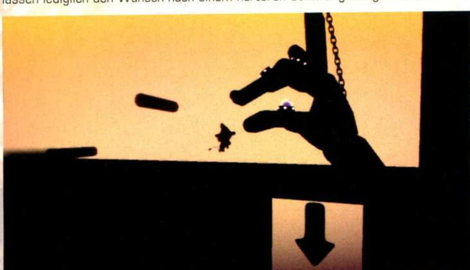


PS3 Greif die Liane, Jane! Beim Angriff der flinken Rollbrett-Raptoren hilft nur akkurate Sprungakrobatik.

SILHOUETTE FLOWERS

AUTOR: GEHAA

Mit reduzierter Schattenspieloptik eroberte sich dieses wunderschöne Werk seinen Platz in den Top 4. Hüpfpassagen über Schatten-Haifische, Katapultsequenzen in einem Silhouetten-Sternenhimmel und der Baumstamm werfende Handboss lassen lediglich den Wunsch nach einem härteren Schwierigkeitsgrad offen.



PS3 Stilecht: Der Zwischenboss gleicht einer Hand, die einen Schattenspielhund mimt. Erwischt Ihr alle drei Gehirne, hat der Silhouettenspuk ein Ende!

MARTO SPACE RIDE!

AUTOR: GODCORE

Spielerisch sicher mit Verbesserungspotenzial ist "Marto Space Ride" einer der originellsten Horizontal-Shooter von "LBP". Ironisch eingebettet in einen Fahrgeschäftbesuch, tretet Ihr gegen einen roten Weltall-Teufel und seine abstrakte Bauklotz-Flotte an. Besonders gelungen: der abrupte Sturz auf die Erde!



PS3 Farbenspiele in der Kälte des Raumes. Im simplen Shooter-Part verwandelt Ihr abstrakte Alienschiffe in roten Rauch.

METAL GEAR SOLID – LEVEL-PACK

Neben einem Weihnachts-Pack und diversen Kostümen können sich Fans von Konamis Agenten-Opus dieses randvolle Paket für 6 Euro im PS-Store herunterladen. Neben den fünf gelungenen Story-Stages und einem Challenge-Level dürfen sich Freunde der martialischen Levelbaukunst über etliche militärisch angehauchte Bastelobjekte freuen. Spielmechanischen Mehrwert bietet vor allem die 'Malinator'-Paintgun. Im Spielmodus einmal darübergelaufen, klebt sie Euch an der Hand und lässt sich mit dem rechten Analogstick ausrichten. Die ballistisch fliegenden Farbkleckse löst Ihr per Schultertaste aus. Dazu passt der Balkenschalter, der bei Malinator-Treffern kontinuierlich abnimmt und so als Energieleiste von Gegnern genutzt werden kann. Für Serien-Fans und Ballerbastler ist das "MGS"-Pack sein Geld wert!



PS3 Während der kurzen Schleichpassage werdet Ihr bei Alarm grün beschossen.



PS3 Der 'Little Gear Rex'-Boss in seiner letzten Angriffsphase. Hier müsst Ihr Ausweichmanöver und Zielen mit dem Malinator perfekt koordinieren.

Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned

Was hat die erste, Xbox-360-exklusive Download-Erweiterung von "GTA IV" drauf? Unser Erfahrungsbericht sagt es Euch.

SPIELSPASS

Entwickler	Rockstar North, UK	94
Hersteller	Rockstar	
Preis	20 (+60) Euro	
Test	Ausgabe 07/08	

Über zwei Jahre sind seit der Ankündigung vergangen: Auf der E3 2006 wurde bereits erklärt, dass für "GTA IV" zwei Download-Episoden erscheinen würden – aber nur exklusiv für die Xbox 360. Ab dem 17. Februar ist es soweit: Dann dürfen sich Microsoft-Ganoven auf neue Abenteuer in Liberty City stürzen, während ihre PS3-Kollegen leer ausgehen. "The Lost and Damned" kostet 1.600 Punkte (also etwa 20 Euro) und setzt eine Festplatte zwingend voraus: Der Zusatzinhalt belegt rund 2 GB und stellt damit den Download-Größenrekord für die Xbox 360 auf. Die Art der Einbindung ins Hauptspiel ist schnell erklärt: Vor dem Start entscheidet Ihr, ob Ihr wie gewohnt mit Niko Bellic unterwegs sein wollt oder das neue Abenteuer angeht. Letzteres wird separat behandelt, was Ihr dort anstellt, hat keinen Einfluss auf Nikos Geschichte und andersherum.

Technische Änderungen gibt es nur im Detail, aufmerksame Spieler bemerken diese aber. Die subtil geänderte Beleuchtung und andere Kleinigkeiten erzeugen gelungen den Eindruck, dass Liberty City noch ein wenig schmutziger geworden ist, ohne dies jedoch zu stark zu betonen. Sogar die Bildschirmanzeigen und Menüs bekamen einen 'dreckigeren' Anstrich verpasst, so sehen etwa Buchstaben leicht abgenutzt aus. Die zahlreichen Storysequenzen mit erneut hervorragend gewählten englischen Sprechern wirken dagegen einen Tick detaillierter, was sich vor allem in der Mimik der Charaktere niederschlägt.

Mann mit Motorrad

Im Mittelpunkt der Episode steht der Biker Johnny Klebitz, Vizechef der Gang "The Lost". Der eigentliche Boss Billy saß aufgrund eines Deals mit der Staatsanwaltschaft in einer Entzugsklinik. Diese Zeit nutzte Johnny, um die Truppe mehr in Richtung Profitgewinn zu orientieren, statt nur disziplinlos Kriege mit anderen Bikerbanden anzuzetteln. Zu Beginn der Story drohen seine Bemühungen unversehens in Rauch aufzugehen: Billy ist zurück und hat nichts Besseres zu tun, als gleich wieder eine blutige Konfrontation mit den Rivalen der "Angels of Death" zu provozieren.

Der Gang-Aspekt spielt bei "The Lost and Damned" eine große Rolle: Anders als Niko ist Johnny kein Einzelgänger und wird häufiger bei Einsätzen von einigen seiner Biker-Kumpels begleitet. Die könnt Ihr zwar nicht direkt kommandieren,

WIE GEHT'S WEITER IM "GTA IV"-UNIVERSUM?

Jede Menge Action erwartet Fans der Serie in den nächsten Monaten: Nach "The Lost and Damned" am 17. Februar dauert es gerade mal einen Monat, bis am 20. März "Chinatown Wars" ansteht. Der erste DS-Ausflug von "GTA" findet ebenfalls in Liberty City statt, folgt aber einem eigenen Handlungsstrang und greift die Eigenheiten des Klapp-Handhelds auf: Statt auf Teufel komm raus 3D-Optik reinpressen zu wollen, setzen die Entwickler auf eine leicht isometrische Vogelperspektive mit Cel-Shading-Einschlag. Außerdem werden einige Minispiele mit Stylusbedienung eingestreut, die normale Steuerung bleibt überwiegend Digikreuz und Buttons vorbehalten. Unsere ersten mobilen Runden überzeugten auf ganzer Linie (siehe Preview in M! 11/08). Wir erwarten ein hochkarätiges Abenteuer, das dank USK-18-Wertung auch nicht zimperlich ausfallen wird. Wann die zweite Download-Episode erscheint, ist ungewiss – bei Rockstar hofft man hinter vorgehaltener Hand noch auf dieses Jahr. In den USA kursierten unlängst Gerüchte, dass 2009 bereits ein vollwertiger neuer Teil erscheinen soll, der womöglich in einem virtuellen Tokio spielen würde. Doch das halten wir für sehr unwahrscheinlich.



DS Wird "GTA" auch auf dem DS zum Verkaufshit? Wir sind gespannt.



360 Jetzt schnell weg: Waghalsige Fluchtfahrten sind für Johnny Klebitz an der Tagesordnung. Ob er die Brückenmaut gezahlt hat?



360 Johnny Klebitz ist kein Weichei: Genau wie "GTA IV"-Hauptstar Niko Bellic ist der Biker alles andere als ein aufrechter Held, besitzt aber durchaus sympathische Wesenszüge.



Ulrich Steppberger

"SUPER"

Natürlich hätte ich mir gewünscht, dass Liberty City mit "The Lost and Damned" ein neues Viertel zum Erkunden bekommt – aber auch so steckt genug in der Ergänzung, um sie für jeden "GTA IV"-Spieler zum Pflichtprogramm zu küren. Johnny ähnelt Niko nur wenig, auch sein Handlungsstrang spielt sich anders. Durch das Gang-Gefüge kommt etwas frischer Wind in so manche Mission. Die Inszenierung muss den Vergleich zum Hauptspiel nicht scheuen und sieht in Details sogar ein wenig besser aus, was etwa die Mimik der Personen angeht. Dazu kommen liebevoll eingepflegte Details wie neue Songs und Fahrzeuge, die durchschlagskräftigen Wummen, frische Aktivitäten und schräge Internet-Seiten. Deshalb bin ich mir – auch ohne die neuen Online-Modi gesehen zu haben – sicher: "The Lost and Damned" lohnt sich.

sie unterstützen Euch aber z.B. tatkräftig bei Gefechten. Hier kommen leichte Rollenspiel-Einflüsse wie bei "Grand Theft Auto: San Andreas" zum Vorschein: Überleben Eure Helfer, gewinnen sie an Erfahrung und werden wirkungsvoller. Beißt dagegen einer ins Gras, rückt ein Frischling nach, der natürlich nicht ganz so viel auf dem Kasten hat. Sogar bei den Fahrten zu Missionszielen spielen diese Faktoren eine Rolle: Ist die Gang unterwegs, wird auf dem Asphalt ihr Logo eingeblendet, um Euren angestammten Platz in der Kolonne zu verdeutlichen. Haltet Ihr den ein, gewinnt Ihr nicht nur Gesundheit zurück, Euer vorbildliches Verhalten macht auch noch die ganze Truppe selbstbewusster.

Es gibt viel zu tun

Weil Johnny ein etablierter Einwohner von Liberty City ist, muss er sich nicht wie Niko erst Unterschlupfe und Kontakte erarbeiten. So startet Ihr anfangs im Gang-Quartier in Alderney, wo Ihr ein paar der neuen Freizeittätigkeiten wie Armdrücken und Kartenspiele ausprobieren oder Waffen ordern könnt. Das Arsenal wurde ausgeweitet, so setzt Ihr diesmal Rohrbomben ein, ballert mit einer durchschlagskräftigen abgesägten Schrotflinte oder lasst mit einem satten 'Fump!' den Granatwerfer sprechen.

Auch neue Vehikel bekommt Ihr zu Gesicht: Auf den Straßen tummeln sich einige frische Autos, Johnny selbst besitzt einen speziellen Chopper. Ist dieser kaputt, kriegt Ihr ihn nie wieder, der Gangmechaniker kann nur ein ähnliches Zweirad zusammenbasteln. Die Boliden und Bikes begegnen Euch immer wieder, sind aber nicht unnötig auffällig in Szene gesetzt. Gleiches gilt für die neuen Musikstücke, die konsequent in das Programm der Radiosender gemischt wurden, anstatt sie am Stück auf einer eigenen Station durchzunudeln.

Wie lange der neue Handlungsstrang tatsächlich dauert, wollte uns bei Rockstar niemand genau sagen, inoffiziell wurden bis zu zehn Stunden genannt – das ist solide. Gelegentlich kreuzen sich Johnnys Pfade mit bekannten Gesichtern, so begleitet er z.B. Niko und Playboy X bei einem Drogendeal. Den habt Ihr bei "Grand Theft Auto IV" schon einmal erlebt, in der neuen Episode spielt Ihr aber andere Aspekte davon nach. Dazu gesellen sich frische Online-Modi, die jedoch noch unter Verschluss gehalten wurden – wir gehen aber davon aus, dass Rockstar North auch hier behutsame und gut integrierte Neuerungen abliefert. *us*



360 Sieben gegen einen? Pech für Eure Gegner. Johnny versteht sich auf das geschickte Nutzen von Deckung und hat ein paar dicke Wummen im Gepäck.

Fable II: Astloch-Insel

Hitzewelle, Eiszeit und Sturminferno: Auf der Astloch-Insel wüten die Naturgewalten!

SPIELSPASS

Entwickler	Lionhead, UK	88
Hersteller	Microsoft	
Preis	10 Euro (+70 Euro)	
Test	Ausgabe 12/08	

Das Add-on "Astloch-Insel" (erhältlich für 800 MS-Punkte) bereichert die Welt Albion um das gleichnamige Eiland, auf dem drei Abenteuer und ein Dorf auf mutige Helden warten. Es locken neue Attraktionen wie der Schönheitssalon und der Wiederbelebungsschrein, mit dem man verstorbene Hunde erweckt. Außerdem dürft Ihr neue Items wie Astloch-Rüstung und Schlankheitstrank bergen sowie drei zusätzliche Achievements abräumen – dazu sammelt Ihr alle Angebote des mystischen Ladens 'Geheimniskiste', Geschichtsbücher und Totems der Insel.

Drei auf einen Streich

Die Astloch-Insel erreicht man mit dem U-Boot des Kapitäns im Hafen von Bowerstone, anschließend kann man sie über das Kartenmenü direkt ansteuern. Sie ist nicht gerade groß und daher recht übersichtlich, diverse Pfade führen vom zentralen Dorf auf Berge und in Höhlen: In den drei Quests gilt es, jeweils ein Schlüsselartefakt zu bergen und damit in einen der Wettertempel vorzudringen – wer deren Geheimnis lüftet, verändert das Klima und damit auch die Architektur der Insel. Ihr werdet sie also gleich dreimal erforschen: Ein Flussbett etwa findet Ihr dann gefroren, durchspült oder ausgetrocknet vor. Obwohl man einige Wege vielfach begeht, wird es keinesfalls fade: Ihr entdeckt weitere Kraxelpfade und der Hund erschnüffelt regelmäßig neue Schätze – es gibt jede Menge zu entdecken! Neben der spielerischen Abwechslung ist auch die optische Präsentation der drei Wetterbedingungen sowie der entsprechenden Tempel prächtig gelungen: Ihr bestaunt das Hitzeflimmern der Wüste, den Tanz der Schneeflocken und den herrlichen Ausblick von den Berggipfeln.

Rätseln statt raufen

Im Vergleich zum Festland gibt es auf der Astloch-Insel nur wenig Monster, zumal Ihr den bereits bekannten Gnomen und Käfern begegnet: Im Wesentlichen grübelt Ihr über die vielen Schalterrätsel, die spielerisch eine hervorragende Ergänzung zum Hauptabenteuer darstellen. Es gilt z.B. Blitzbarrieren mit verzwickten Schalterkombinationen zu deaktivieren und bewegliche Schalter mit Hiebwaffe, Geschoss und Zauber zu treffen – dabei tickt auch mal die Uhr, dann wird es knifflig. Richtiges Kopfzerbrechen wird Euch allerdings keine der Aufgaben bereiten: Schwierigkeitsgrad und Komplexität der Rätsel steigen zwar im Laufe der drei Quests, gehen mit etwas Experimentiergeist aber insgesamt recht locker von der Hand. Somit ist die Astloch-Insel nicht einfach nur ein weiteres Stück Land zum Ablaufen, sondern Schauplatz putzig arrangierter Klimaknobeleien und verzwickter Schalteraufgaben. Und dazu braucht Ihr lediglich Euren Grips, deshalb eignet sich das Add-on sowohl für durchtrainierte Helden als auch Albion-Neulinge! *oe*



360 Tennisrätsel mit dem Ballschalter: Katapultiert ihn je nach Farbe mit Zauber, Schlag oder Schuss über die Blitzbarriere, um die Fackeln dahinter zu entzünden.





360 Eine Insel, die sich wandelt: Links blickt Ihr auf den gefrorenen Teich im Dorf, der in der Dürrezeit völlig austrocknet (rechts) – was gibt es wohl auf dem Grund zu entdecken?



STARTHILFE
PSP-ICONS
CODED ARMS CONTAGION
EVERYBODY'S GOLF 2
HOT SHOTS GOLF
BATTLE OVER THE PACIFIC
FIZZLED PUZZLE
WORMS OPEN WARFARE 2
Cake Mania
SUDOKU
EURO 2008
CLANNAD
Championship manager
PUZZLE SCAPE
Virtua Tennis 3
CUBE
PES 2008
SUPER HIND
Pimp My Ride
Hard Rock CASINO
BLITZ OVERTIME
EA REPLAY
OVER THE HEDGE HAMMY GOES NUTS!
N+
POKER
grand theft auto
LUMINES II
BOMBERMAN
WTF
SHREK SMASH N' CRASH RACING
P2
PROSTROKE GOLF
ROCKY BALBOA
FIFA 07
MONKEY BALL ADVENTURE
LEGO STAR WARS II THE ORIGINAL TRILOGY
NEED FOR SPEED CARBON OWN THE CITY
PUZZLE WORLD
BEN 10
CALL OF DUTY ROADS TO VICTORY
FAMILY GUY
MONSTER HUNTER FREEDOM
Lemmings
motogp
Power Stone COLLECTION
ALIENS VS PREDATOR REQUIEM
CAROL VORDERMAN'S SUDOKU
Kazook
TOMB RAIDER
BAY AREA
NBA Ballers REBOUND
BOUNTY HOUNDS
EURO 2008
Wild ARMs XF
HOT WHEELS Ultimate Racing
JUSTICE LEAGUE HEROES
GUN
Cabela's DANGEROUS HUNTS
WORLD POKER TOUR
WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
NHL
TIGER WOODS PGA TOUR 09
MADDEN NFL 09
STAR WARS BATTLEFRONT RENEGADE SQUADRON
VALHALLA KNIGHTS
TAG FORCE
TIGER WOODS PGA TOUR 07
WORLD TOUR SOCCER 06
Rapala TROPHIES
SKATE PARK CITY
EA SPORTS FIFA 08
FINAL FANTASY II
RATCHET & CLANK SIZE MATTERS
PUZZLE CHALLENGE CROSSWORDS
Angelique Special
Tales of Rebirth
JEANNE D'ARC
Prince of Persia RIVAL SWORDS
Street Supremacy
CHESSMASTER
PINBALL HALL OF FAME THE Williams COLLECTION
SMACK DOWN VS RAW 2008
Sims 2 Pets
NCAA 07 FOOTBALL
LORD OF THE RINGS TACTICS
Heroes 2
FINAL FANTASY TACTICS
DEATH JR. II
METAL GEAR AC!D 2
SMACK DOWN VS RAW 2006
FIFA 06
ATV OFFROAD FURY PRO
Heroes
SMACK DOWN VS RAW 2007
AVATAR THE LAST AIRBENDER
Tom Clancy's SPLINTER CELL
ALPHA 3 MAX
SOCOM U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO
Frogger Helmet Chaos
MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G
HARVEST MOON Boy & Girl
SEGA COLLECTION
WORLD CHAMPIONSHIP POKER ALL IN
BUST A MOVE
syphon filter DARK MIRROR
APE ESCAPE ACADEMY
MyStylist.
FIGHT NIGHT ROUND 3
DINER DASH
SONIC RIVALS
GUILTY GEAR JUDGMENT
007
FIELD COMMANDER
GO! SUDOKU
FLATOUT HEAD ON
THE BIGS
WARHAMMER Battle for Atluma
MADDEN NFL 07
PAYOUT POKER & CASINO
PAC MAN WORLD RALLY
GRADIUS COLLECTION
TAKEOVER
Puzzler COLLECTION
DOWNSTREAM PANIC
Winx Join The Club
CAPCOM CLASSICS COLLECTION RELOADED
VALKYRIE PROFILE LENNETH
MIAMI VICE
Micro Machines V4
LocoRoco
BUZZ!
SONIC RIVALS 2
AFTERBURNER
STAR TREK TACTICAL ASSAULT
METAL GEAR SOLID
Juiced eliminator
NASCAR
MEDAL OF HONOR HEROES
DYNASTY WARRIORS
WARRIORS OF THE LOST EMPIRE
Cabela's AFRICAN SAFARI
Astonishia Story
BATTLEZONE
BUBBLE BOBBLE EVOLUTION
MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K8
HOT BRAIN
Hits REMIXED
Xiaolin SHOWDOWN
FINAL FANTASY



MEDICAL
SPACE INVADERS EXTREME
SBK 08
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
PATAPON
LAND ROVER
Ford
OFF ROAD
THE CON
VALHALLA KNIGHTS 2
Memories Off
RAINBOW ISLANDS
Juiced 2
ALIEN SYNDROME
SPELLING
Challenges and more!
DISGAEA
Afternoon of Darkness
BRAVE STORY
New Traveler
The Fast and the Furious
METAL SLUG
ANTHOLOGY
traxxpad
EA SPORTS
Jewel Summoner
REEL FISHING
The Great Outdoors
NBA LIVE 07
Ford
BOLD MOVES
STREET RACING
MIDNIGHT CLUB 3
DUB edition
ATTORNEY AT LAW
2K SPORTS
MAJOR LEAGUE BASEBALL
2K7
Prince of Persia
REVELATIONS
MADDEN 06
STAR WARS
BATTLEFRONT II
ARMORED CORE
FORMULA FRONT
Street Showdown
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
REMIX
LUXOR
THE WRATH OF SET
Legend of Heroes III
Song of the Ocean
Viewtiful Joe
Red Hot Rumble
EA SPORTS
FIFA SOCCER
ATV Offroad Fury
Blazin' Trails
TIGER WOODS PGA TOUR 06
EVERY EXTEND EXTRA
DEATH JR.
HOT SHOTS GOLF
OPEN TEE
METAL GEAR AC!D
Tales of Eternia
BURNOUT
DOMINATOR
Napoleon Dynamite
The Ark of Napishtim
NBA LIVE 06
みんなのGOLF
ポータブル
RIDGE RACER
namco
SOCOM
U.S. NAVY SEALS
FIRETEAM BRAVO 2
Harry Potter
KINGDOM of PARADISE
SPACE INVADERS
POCKET
Puzzle Bobble
Pocket
MLB
CRASH
PRO EVOLUTION SOCCER 2007
syphon filter
LOGAN'S SHADOW
MEDIEVIL
RESURRECTION
Street 2
Unleashed
NBA
GloRace
Phantastic Carnival
PIPOSARU ACADEMIA
ピポサル アカデミーア
GUNPEY
G.R.A.W. 2
NEED FOR SPEED
PROSTREET
UNTOLD LEGENDS
BROTHERHOOD of the BLADE
Twisted Metal
HEAD-ON
BLEACH
DRAGON BALL Z
SHIN BUDOKAI
EXIT
Silent Hill
Origins
無双
OROCHI
蛇魔
WORLD TOUR SOCCER
ことばのパズル
もじぴったん大辞典
Virtua Tennis
World Tour
Gitaroo Man
Lives!
TALES OF THE WORLD
Radiant Mythology
TOCA
RACE DRIVER 3
challenge
7 WONDERS
OF THE ANCIENT WORLD
EA SPORTS
MVP BASEBALL
DAXTER
Sims 2
CASTAWAY
SNK
Arcade Classics
LUXOR
Pharaoh's Challenge
NEED FOR SPEED
MOST WANTED
5-1-0
PAC-MAN WORLD 3
namco
MIND QUIZ
Dungeon Maker
SPINOUT
STAR OCEAN
Second Evolution
Winning Eleven 9
FIFA Street 2
THRILLVILLE
grand theft auto
DYNASTY WARRIORS
MX vs ATV
UNTAMED
SBK
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
PlayChapas
GURUMIN
A Monstrous Adventure
NBA 08
Blokus
portable
STEAMBOT CHAMPIONSHIP
TOMB RAIDER
STREET 3
Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS
SOCOM
TACTICAL STRIKE
Ford RACING
OFF ROAD
L'ARNAQUEUR
IRON MAN
CRAZY TAXI
DOUBLE PUNCH
MACH
CRUSH
EA SPORTS
NBA LIVE 08
INTERNATIONAL ATHLETICS
BLEACH
vs. ESPADA
LEGENDS
POWER-UP
SEGA RALLY
REVO
SILVERFALL
GUILTY GEAR
THRILLVILLE
OFF THE RAILS
ULTIMATE
BOARD GAME
COLLECTION
WARNING
MLB 08
THE SHOW
MEDAL OF HONOR
HEROES 2
R-TYPE COMMAND
DEAD HEAD FRED
Vantage Master
PORTABLE

ONLINE

Spielebaukasten für Xbox 360

SOFTWARE • Auf der diesjährigen CES waren Videospiel-Neuigkeiten rar, eine Ankündigung von Microsoft könnte es aber in sich haben. Hinter "Kudo" verbirgt sich ein mächtiges Tool, das es auch Anfängern erlaubt, mittels eines ausgeklügelten Bediensystems einfach und bequem eigene kleine Spiele zu basteln - quasi ein "LittleBigPlanet", aber viel variabler, weil von Renn- bis Ballerspielen alles möglich sein soll. Das Problem: "Kudo" wird zwar im Frühjahr erscheinen, aber für deutsche Möchtegern-Entwickler vorerst außer Reichweite bleiben. Zu haben ist der Baukasten nämlich nur online über den Community-Games-Kanal - und der ist aus Lizenzgründen bei uns noch nicht angedacht.



360 "Kudo" setzt auf kinderfreundliche Präsentation, bietet aber ausgefeilte Entwickler-Tools.

"OutRun" rast online

SPIEL • Erst waren es Gerüchte, seit Kurzem ist es bestätigt: Segas Arcade-Raserei "OutRun" feiert bald ihr Next-Gen-Debüt. Mit dem Untertitel "Online Arcade" versehen erwartet uns das gewohnt driftlastige Gerase als Downloadspiel für PS3 und Xbox 360. In Sachen Umfang sind wir allerdings argwöhnisch: So gibt es nur die 15 Strecken der SP-Variante, außerdem wurden lediglich die vom Automaten bekannten Spielmodi erwähnt. Hoffen wir, dass die launige Kampagne von "Coast 2 Coast" doch übernommen und die restlichen Pisten wenigstens nachgereicht werden.



360 "OutRun Online Arcade" wird schnell und sieht hübsch aus - hoffentlich ist etwas Tiefgang mit dabei.

Ein Heim für EA Sports

ZUSATZ-INHALT • Ein paar "Home"-Räume für einzelne Spiele gibt es bereits, doch Electronic Arts legt ab März noch einiges drauf. Der EA-Sports-Komplex wird ein mehrstöckiges Gebäude, in dem Ihr nicht nur die obligatorischen Werbetrailer bewundern sollt. So dürfen bis zu acht Spieler an Pokertischen, auf einer kleinen Rennstrecke oder einer Golf Driving Range ran. Eure Leistungen werden in Bestenlisten honoriert und Ihr gewinnt virtuelle Möbel und Klamotten. Die ersten bewegten Bilder sehen ansprechend aus - jedoch sind die schon existierenden "Home"-Konkurrenten nicht schwer zu übertreffen...



PS3 Viel Werbung, aber auch viel zu tun: EA Sports will in "Home" neue Maßstäbe setzen.



Xbox Live Arcade: Verkaufshits 2008



360 Qualität und Innovation werden manchmal doch belohnt: Das ungewöhnliche Rätsel-Abenteuer "Braid" schaffte es auf Platz 3 der Jahres-Charts.

VERKAUFSZAHLEN • Im Gegensatz zu Sony und Nintendo, die ihre Download-Angebote territorial abgrenzen, sind Spiele der Xbox Live Arcade weltweit erhältlich und die Verkaufsstatistiken global erfasst. Nun hat Microsoft die 20 Topseller der vergangenen zwölf Monate verkündet. Sortiert wurde nach Verkäufen, konkrete Stückzahlen blieben im Dunkeln.

1. Castle Crashers
2. Geometry Wars: Retro Evolved 2
3. Braid
4. A Kingdom for Keflings
5. Uno
6. Super Street Fighter II Turbo HD Remix
7. Fable II Pub Games
8. indiziertes Spiel
9. Bionic Commando: Rearmed
10. Worms
11. Soulcalibur
12. Portal: Still Alive
13. indiziertes Spiel
14. 1942: Joint Strike
15. Bomberman Live
16. Mega Man 9
17. N+
18. Wolf of the Battlefield: Commando 3
19. Marble Blast Ultra
20. indiziertes Spiel

Trotzdem lässt sich Interessantes herauslesen: So hat die zahlende Kundschaft kein Problem, für hochwertige Titel etwas mehr Geld locker zu machen. Gleich drei Spitzenplätze werden mit "Castle Crashers", "Braid" und "Street Fighter II" von Spielen belegt, die jeweils 1.200 Punkte (etwa 15 Euro) verschlingen.

Erfreulich auch, dass ambitionierte, nicht immer Mainstream-taugliche Entwicklungen von kleinen Teams sehr gut ankommen - siehe "Castle Crashers" und "Braid". Das einzige 400-Punkte-Spiel "Uno" erweist sich als Dauerbrenner, während unmotiviert portierte Retro-Oldies inzwischen weitgehend ignoriert werden. Einzige Ausnahme: Gewalthaltige Klassiker liegen weiter im Trend, die drei indizierten Titel der Charts sind bei uns natürlich nicht erhältlich. Von den etablierten Publishern schneidet Capcom mit fünf Top-20-Platzierungen am besten ab, während Vivendi nicht eine seiner sieben Spieleneuheiten 2008 in nennenswerter Stückzahl absetzen konnte.

ONLINE-TICKER »

+++ Noch mehr Minimalismus: Dem Vorbild der "Art Style"-Serie folgt ein neuer WiiWare-Titel von Aksys Game: "Bit.Trip: Beat" verknüpft "Pong" mit Psychedelik, ein Termin steht aber noch nicht fest. +++ Häppchen-Nachschub von Ubisoft: Nur große Fans sollten sich die Zusatz-Inhalte von "Shaun White Snowboarding" und "EndWar" gönnen. Für 5 bzw. 4 Euro gibt es nämlich lediglich einen Satz zusätzlicher Klamotten respektive andere Militäreinheiten. +++

Secret of Mana

Wii **Action-Rollenspiel** 



Wii Große bunte Sprites und ein hübsch animierter Wasserfall im Hintergrund zeigten 1994, dass auch Rollenspiele gut aussehen können.



Wii Die Qualität der Übersetzung schwankt stark – manche Passagen wurden stimmig übertragen, andere wirken wirr, albern und irgendwie willkürlich.

Lange haben europäische Abenteuer-Fans auf die Virtual-Console-Veröffentlichung von Squares SNES-Klassiker "Secret of Mana" gewartet, war die clevere Action-RPG-Mischung doch für viele der erste Kontakt mit dem heute so beliebten Rollenspiel-Genre. Nach dem müden Light-RPG "Mystic Quest Legend" machte "Secret of Mana" alles richtig und begeisterte Spieler mit schicker Grafik, einem dynamischen Kampfsystem, Mode-7-Spielereien und nicht zuletzt einem bis heute ziemlich einmaligen Dreispieler-Modus. Dank des tollen Spieldesigns und der gut gealterten 2D-Inszenierung ist "Secret of Mana" immer noch eine ausführliche Runde wert. Egal, ob alleine oder im Team – es macht riesigen Spaß, die große



Wii Merkt Euch die Bewegungsmuster der Bosse, um sie zu bezwingen.



Wii Auf Eurer Reise durchquert Ihr idyllische Wälder und Wüsten.

Welt zu erforschen, in klassischer Action-Manier die knuffigen Monster und knackigen Bosse zu verdreschen und dabei RPG-typisch Level um Level aufzusteigen und immer stärker zu werden.

Überraschend hat Nintendo diesmal nicht einfach das 1994 erschienene Modul in die Virtual Console eingespeist; für die Neuveröffentlichung wurde noch einmal etwas Feinschliff betrieben: Claude Moyses damalige Übersetzung war gespickt mit dümmlichen Scherzen und nervigen Anspielungen auf Lindenstraße und Ähnliches. Die schlimmsten Entgleisungen wurden nun überdeckt, im Fantasy-Reich laufen zumindest keine deutschen TV-Seifenopern mehr. Der flapsige Grundtenor der deutschen Texte blieb aber erhalten und kann mit der weit stimmungsvolleren englischen Fassung nicht mithalten.

Auch mit suboptimaler Übersetzung ist "Secret of Mana" ein Klassiker und stellt bis heute den besten Teil der Reihe dar. Die eleganten Ringmenüs sind so effektiv wie vor gut 14 Jahren. Auch wenn sich die Kämpfe später durch die langen Aufladephasen Eurer Attacken im späteren Spielverlauf etwas zäh anfühlen, ist "Secret of Mana" dennoch eines der originellsten und flottesten Action-RPGs auf Konsole – einfach zeitlos gut. *tn*



Interpol



Denkspiel 

Suchbilder haben heutzutage keinen sonderlich guten Ruf, sind sie doch vor allem als Lockmittel für einfältige Anrufer bei diversen Quiz-TV-Sendern im Einsatz. "Interpol" wandelt das Konzept etwas ab und steckt es in eine flache Detektivstory: An jedem Einsatzort wird Euch ein Standbild eingeblendet, auf dem Ihr vorgegebene Gegenstände entdecken sollt. Das ist simpel gestrickt und funktioniert gut – wäre da nicht die lieblose technische Umsetzung. Die Grafiken sind recht niedrig aufgelöst, so dass Details hin und wieder untergehen und Ihr mit zusammengekniffenen Augen auf das Bild starren müsst. *us*



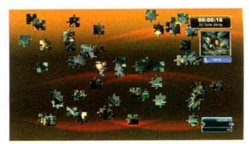
360 Schlampig: Unter der Lupe wird das Bild erkennbar unscharf.



Puzzle Arcade

360 **Denkspiel** 

Dank Eidos müsst Ihr Euch keine Sorgen mehr machen, bei Puzzles auf dem Wohnzimmertisch nicht fertig zu werden, weil der Hund ein Teil gefressen oder jemand versehentlich einen Kaffee drübergekippt hat – bastelt die Dinger doch einfach auf dem Bildschirm zusammen! Die Umsetzung gibt sich alle Mühe, möglichst realitätsnah zu sein, je nach Einstellung müsst Ihr sogar die Teile umdrehen und ausrichten. Einsteiger wählen kleine Teilezahlen, Profis gehen Riesenwerke mit über 1.000 Stück an. Die Steuerung sorgt zwar für einige nervige Fummeleien, ist insgesamt aber ordentlich zu handhaben. *us*



360 Knapp 40 Motive sind wählbar, aber mit Lara Croft nur ein spielbezogenes.



Crash Commando

PS3 Action 



PS3 Kleine Männchen in großen Levels – die Spielfiguren sind wahre Winzlinge.



PS3 Im Hintergrund seht Ihr die zweite Spielebene, unser Kämpfer sitzt im Tank.

"Crash Commando" geht Wagnisse ein, mixt geschickt Elemente aus zahlreichen beliebten Spielen und gewinnt auf ganzer Linie: Im Grunde erwartet Euch eine 2D-Schießerei im "Contra"-Stil – statt linearer Einzelspieler-Levels laden aber verwinkelte Mehrspieler-Arenen zu actiongeladenen Kämpfen ein; das erinnert mitunter an "Worms" oder die Saturn-Schlacht "Death Tank". Hinzu kommen taktische, teambasierte Einsatzziele wie Bomben entschärfen oder Terminals hacken – eine Prise "Counterstrike" eben. Sämtliche Levels verfügen über eine zweite Ebene im Hintergrund – das kennen wir z.B. aus dem SNK-Plattformer "Top Hunter" –, welche Ihr mittels Portalsprung erreicht. Schließlich stehen mit "Geometry Wars" respektive dessen geistigem Urahn "Robotron" weitere Spielspaßknüller Pate: Gesteuert und gezielt wird nämlich via linkem bzw. rechtem Stick. Nach maximal fünf Minuten Eingewöhnungszeit ist diese Steuerung in Fleisch und Blut übergegangen; behände schwebt Ihr mit Eurem Jetpack von einer Plattform zur anderen und zielt dabei millimetergenau.

Wählt aus einer breiten Palette von Knarren, klemmt Euch hinter tödliche Geschütze oder überrollt die Feinde mit dem Panzer. Das Salz in der Deathmatch-Suppe sind Items, Boni für langes Überleben (z.B. Speedboost) und Superwaffen – so landet Ihr Multikills und erntet Erfahrungspunkte satt. Während Einzelspieler im (kurzen) Bootcamp den Ernstfall proben, stürzen sich bis zu zwölf Onlinesöldner in die taktisch angehauchten Team-Modi 'Sabotage 'und 'Ausspionieren'. Einzig die magere grafische Abwechslung und der hohe Chaosfaktor trüben diesen kernigen Mehrspieler-Spaß. *ms*


SPIELSPASS

Entwickler **EPOS, Schweden**
Hersteller **Sony**
Preis **10 Euro**

8

Niki – Rock & Ball

Wii Geschicklichkeit 



Wii Kunterbuntes Chaos: Wer sich das Leben mit dem bockigen Kullerball Niki noch schwerer machen will, lässt die Kamera nahe ans Geschehen zoomen.

Nach dem überteuerten Knobelfehlversuch "Plättchen" macht Bplus einen kleinen Schritt in die richtige Richtung: "Niki" kostet nur ein Drittel des Vorgängers und ersetzt konfuse Knobellogik durch leicht zu verstehende Hüpfpassagen und Rollereien. Als kugelnder Held sollt Ihr in den bildschirmgroßen Levels sechs Symbole sammeln und alle herumwuselnden Feinde erwischen. Einige gehen so kaputt, für andere müsst Ihr per Knopfdruck zum Fels werden und sie dann plattwalzen. Soweit, so gut, nur funkt die Steuerung dazwischen: Egal, ob Ihr per Remotebewegung oder mit dem Digikreuz agiert, Niki reagiert meist abrupt und prallt von Wänden mit zu viel Dynamik ab. Da aber häufig Präzisionsarbeit gefragt ist, geht das schnell auf die Nerven. *us*

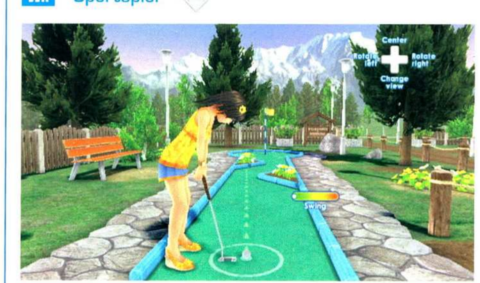
SPIELSPASS

Entwickler **Bplus, AUT**
Hersteller **Bplus**
Preis **5 Euro**

4

Fun! Fun! Minigolf

Wii Sportspiel frei



Wii Die späteren Kurse sorgen für Kopfzerbrechen: Wie bekommt man den Ball nur mit einem Schlag durch komplexe Hindernisse bis in Lochnähe?

Die Münchner DS-Spezialisten Shin'en (u.a. "Nanostray) überraschen mit der Thematik ihres Wii-Ausflugs und schicken Euch zum Minigolf. Drei Plätze mit jeweils neun Löchern locken: Sie reichen von simplen Standard-Layouts bis hin zu knackig schweren Konstruktionen, die umspielt werden wollen. Per Steuerkreuz gebt Ihr die Richtung vor, die Schlagstärke wird via Remoteschwung bestimmt. Gleichzeitig müsst Ihr allerdings einen ständig hin- und herlaufenden Balken beachten, der den Drall vorgibt, was die Kontrolle unnötig hektisch macht und gute Ergebnisse erschwert.

Technisch gehört "Fun! Fun! Minigolf" zu den ansehnlichen WiiWare-Spielen mit gut animierten Charakteren und detailverliebten Umgebungen. *us*


SPIELSPASS

Entwickler **Shin'en, D**
Hersteller **Shin'en**
Preis **9 Euro**

6

Savage Moon

PS3 **Strategie** 



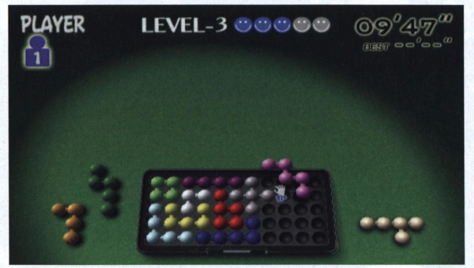
PS3 Auf felsigen Planeten verteidigt Ihr Euch mit MG und Laser gegen außerirdische Aggressoren, die meist im Rudel auftreten.

Irgendwo im Weltraum: Auf fremden Planeten schürfen Menschen wertvolle Rohstoffe, was den einheimischen Insektenwesen überhaupt nicht passt. Deshalb sorgt Ihr mit einer effektiven Verteidigung vor: Baut Geschütztürme auf Anhöhen, um anrollende Angriffswellen abzuwehren. "Savage Moon" bedient sich des beliebten "Tower Defense"-Spielprinzips: In Angriffspausen habt Ihr begrenzt Zeit, neue MG-, Laser- und Mörser-Geschütze zu installieren und vom Feind genutzte Wege zu blockieren. Eure Waffen feuern dann automatisch auf jedes gegnerische Ziel innerhalb seiner Reichweite. Nur mit geschickter Platzierung und entsprechenden Upgrades erwehrt Ihr Euch Massenaufmärschen und dicken Bossgegnern, bevor sie Eure Minen erreichen. Leider könnt Ihr die unterschiedlichen Geschütze in der grau-braunen Optik kaum unterscheiden. Dennoch fesselt das einfache Spielkonzept – auch dank verschiedener Planeten-Settings – länger an den Bildschirm. *ts*



Lonpos

Wii **Denkspiel** 



Wii Noch ist die Lösung halbwegs leicht zu finden: Je mehr Teile Ihr selbst platzieren müsst, desto kniffliger wird die Aufgabe.

Nicht jedes Knobelspiel mit geometrischen Klötzen muss zwingend ein "Tetris"-Klon sein. Bei "Lonpos" platziert Ihr zwar verschiedene Steinformen in ein Feld, die Grundidee ist aber eine andere: Ihr sollt die Teile so einpassen, dass das ganze Spielfeld verdeckt ist. Anfangs habt Ihr nur zwei lose Steine und kommt im Handumdrehen drauf, wie sie zu legen sind. Später sind bis zu zehn Stück zu platzieren, was die Anzahl der möglichen Kombinationen rasant steigen lässt. Für eine Weile motiviert die Legerei dank des einfachen Konzepts, zumal die Kontrolle unkompliziert ist und das Zeitlimit großzügig ausfällt. Auf Dauer steigt der Anspruch, aber nicht die Abwechslung – denn bis auf die Schwierigkeit ändert sich nichts, auch die verschiedenen Spielmodi fallen fast gleich aus. Lediglich zwei Hintergründe sind dabei, wer mehr Optiken und neue Aufgaben haben will, muss für Zusatz-Downloads löhnen – in Japan wurden satte 45 Euro für alles fällig. *us*



Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Crash Commando	Sony	–	2D-Mehrspieler-Shooter mit wenig Modi, aber klasse Steuerung (Test auf Seite 76).	10 €	8
Mahjong Tales: Ancient Wisdom	TikGames	–	Solide "Shanghai"-Kopie, die wie erwartet funktioniert, aber lieblos wirkt.	10 €	5
Savage Moon	Sony	–	Unkomplizierter Taktiktitel: Baut Geschütze, um Scharen von Invasoren abzuwehren (Test auf Seite 77).	8 €	7
Söldner-X: Himmelsstürmer	eastasiasoft	–	Klassisches Horizontal-Shoot'em-Up mit toller Optik und frustigem Schwierigkeitsgrad (Test in M! 02/09).	10 €	6
Street Fighter Alpha: Warrior's Dreams	Capcom	PSone	Ryu, Ken & Co. kloppen sich gewohnt solide im Anime-Ableger der Beat'm-Up-Serie.	6 €	7

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Dash of Destruction	NinjaBee	–	Kurze und nette Geschicklichkeits-Sammelei, die für ein Werbespiel überraschend gut gelungen ist.	–	5
Interpol	TikGames	–	Simples Abenteuer mit Suchbildaufgaben, das unter mäßiger Technik leidet (Test auf Seite 75).	15 €	4
Puzzle Arcade	Eidos	–	Teile-Puzzelei ohne Gimmicks und mit etwas hakeliger, aber funktioneller Steuerung (Test auf Seite 75).	10 €	5

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Art Style: Orbient	Nintendo	–	Abstraktes Geschicklichkeitsspiel in minimalistischer Aufmachung: skurril und motivierend (Test in M! 02/09).	6 €	7
Donkey Kong 3	Nintendo	NES	Akzeptable Umsetzung des Automaten, der aber nur uninspirierte Insektenspritzen-Action bot.	5 €	3
Enduro Racer	Sega	Master System	Isometrische Simpel-Umsetzung des 3D-Arcadeflitzers – nur kurzzeitig interessant.	5 €	4
Fun! Fun! Minigolf	Shin'en	–	Hübsches Minigolf, das mit einer weniger hektischen Steuerung noch besser wäre (Test auf Seite 76).	9 €	6
Lonpos	Nintendo	–	Interessanter Teileleger-Knobler mit guter Grundidee, dem es an Abwechslung mangelt (Test auf Seite 77).	8 €	6
Niki – Rock & Ball	Bplus	–	Gegner rammen und Kugeln sammeln – grobschlächtige Optik und träge Kontrolle stören (Test auf Seite 76).	5 €	4
Secret of Mana	Square Enix	SNES	Feines Action-Rollenspiel der 16-Bit-Blütezeit, das mit Dreispieler-Modus lockt (Test auf Seite 75).	8 €	8
Sonic the Hedgehog 2	Sega	Master System	Solide, aber überflüssige Portierung des Igelhüpfers – wer's haben will, kauft besser die Mega-Drive-Fassung.	5 €	6
Strong Bad's Cool Game Episode 5	Telltale Games	–	Das Ende der Point'n'Click-Abenteuer, das den vier Vorgängern in nichts nachsteht.	10 €	7
Sudoku Challenge!	Digital Leisure	–	Nüchtern präsentierte, aber ansonsten kompetente Versoftung der japanischen Zahlenknobelei.	5 €	5
World of Goo	2D Boy	–	Großartiger Geschicklichkeitstest mit toller Präsentation und mächtig viel Charme (Test in M! 02/09).	15 €	10

Neuerscheinungen vom 16.12. bis zum 16.1.

Saug mich!

Die 50 besten Download-Spiele

Zocken ohne Datenträger – M! zeigt Euch, welche Online-Games Ihr haben müsst.

Egal, ob PS3, Xbox 360 oder Wii: Um auf der aktuellen Heimkonsolengeneration zu zocken, braucht Ihr nicht mehr zwingend Nachschub auf DVD oder Blu-ray zu kaufen. Das Zauberwort heißt Online: Im PlayStation Store, Xbox Live Marktplatz bzw. Wii-Shop-Kanal stehen zahlreiche Spiele zum Download parat. Angefangen von Retro-Oldies bis hin zu aktuellen Vollpreistiteln ist das Angebot inzwischen vielfältig und reichhaltig. Erfreulich hoch fällt der Anteil der etwas andersartigen Spiele aus: Durch den günstigeren Vertriebsweg gehen Entwickler auch mal Risiken ein und setzen originelle Ideen um. Gewöhnliche Ego-Shooter oder Rennspiele bleiben weitgehend dem Disk-basierten Sortiment vorbehalten. Damit Ihr nicht alles ausprobieren oder gar die Katze im Sack kaufen müsst, haben wir für Euch ausgesiebt und die 50 reizvollsten Vertreter über alle Systeme hinweg zusammengestellt.

Ein Wort zu unseren Auswahlkriterien: Wir konzentrieren uns auf Spiele, die es in dieser Form nur online zu kaufen gibt. Deshalb fallen Download-Fassungen aktueller Titel, die auch auf Datenträger erhältlich sind (z.B. "Burnout Paradise" und "Warhawk"), ebenso durch das Raster wie unveränderte Oldies von NES, N64, PSone, Xbox & Co. Dagegen fanden Retro-Spiele Einzug in unser Aufgebot, wenn sie etwas Besonderes bieten können, etwa weil sie vorher nie in Europa zu bekommen waren oder lohnenswerte Zusatzfunktionen spendiert bekamen.

Auf diesen Seiten findet Ihr kompakt die Informationen rund um das Online-Angebot aller drei Heimkonsolen sowie für ganz Eilige unsere systemspezifischen Top-10-Empfehlungen und die Warnung vor den Flops. Im Anschluss stellen wir Euch die 50 Redaktions-Empfehlungen genauer vor: als besonderen Service mit Größenangabe der Downloads, denn bei voller Festplatte und speziell dem kleinen internen Wii-Speicher ist das ein nicht zu unterschätzender Faktor. *us*

Die wichtigsten Infos für alle drei Konsolen



	PS3: PLAYSTATION STORE	XBOX 360: XBOX LIVE MARKTPLATZ	Wii: VIRTUAL CONSOLE & WiiWARE
Verfügbare Spiele*	89	169	317
Davon Neuentwicklungen	50	114	47
Spielbare Demoversionen	Ja, aber nur wenige	Ja, immer	Nein
Preisspanne	4 bis 20 Euro	5 bis 15 Euro	5 bis 15 Euro
Zahlbar per	Kreditkarte	Kreditkarte, Punktegutschein	Kreditkarte, Punktegutschein
Nutzer-Einschränkungen	Maximal 5 Downloads eines gekauften Spiels	Kauf an Gamertag (und bedingt Konsole) gebunden	Kauf an Konsole gebunden
Sonstiges	–	Bei Hardware-Wechsel Ummeldung der digitalen Rechte für Offline-Benutzung notwendig	Interner Konsolenspeicher arg klein

* Stand Ende 2008

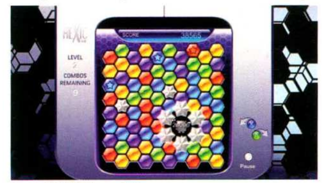


Randerscheinungen

Nicht alle Download-Titel passen in das gängige Spiele-Raster: So tummeln sich auf der PS3 diverse Anwendungen für das PlayStation-Eye, darunter auch zwei leidlich spannende Screensaver, die aber dreisterweise Geld kosten. Ebenfalls nicht kostenfrei ist die Grafik-Demo "Linger in Shadows" (PS3, 3 Euro), die allerdings durch ihre beeindruckende Ästhetik überzeugt und als Lockmittel einige Trophäen verpasst bekam. Wer keinen leistungsstarken PC besitzt, um die Gratiserzeugnisse der dortigen Demoszene genießen zu können, für den lohnt sich der künstlerische Ausflug durchaus. Auch auf dem Wii findet sich ein Exot, der vor allem in den USA überraschend beliebt ist: "My Aquarium" (Wii, 5 Euro) ist genau das, was der Name suggeriert – ein virtuelles Fischbecken, in dem Kiemenatmer schwimmen. Der spielerische Gehalt geht trotz diverser Einflussmöglichkeiten gegen Null, aber es ist technisch ordentlich gemacht. Zum entspannten Zuschauen taugt das Wii-Fischglas auf alle Fälle. Bei der Xbox 360 sind vor allem findige Heimentwickler dank der XNA-Initiative für skurrile Projekte zu haben, allerdings gibt es die sogenannten 'Community Games' wegen lizenzrechtlicher Probleme (noch) nicht bei uns. Dafür bekommt jeder Konsolen-Besitzer mit einer Festplatte den hochkarätigen Sechseck-Knobler "Hexic HD" (360, gratis) vom Knobel-Gottvater Alexej "Tetris" Pajitnov als kostenfreie Dreingabe. Eigentümer einer Arcade-360 schauen dagegen in die Röhre, denn nachträglich downloaden kann man den Spaß nicht und der Nachfolger spielt sich nicht ganz so gut.


Linger in Shadows (PS3, 3 Euro)


My Aquarium (Wii, 5 Euro)


Hexic HD (360, gratis)

Tipps der M!-Redaktion

	PS3	XBOX 360	Wii
1.	Wipeout HD	Geometry Wars: Retro Evolved 2	World of Goo
2.	Blast Factor	Braid	Tetris Party
3.	Super Stardust HD	Zuma	Lost Winds
4.	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	Castlevania: Symphony of the Night	MaBoShi: Drei-Formen-Action
5.	flOw	Portal: Still Alive	Super Mario RPG
6.	Prince of Persia Classic	Castle Crashers	Toki Tori
7.	Elefunk	Rez HD	Sin and Punishment
8.	PixelJunk Eden	N+	Mega Man 9
9.	Echochrome	Heavy Weapon	Gehirntraining
10.	Gehirntraining	Ikaruga	Mario's Super-Picross

Finger weg!

Bevor Ihr Euch auf die guten Download-Spiele stürzt, warnen wir Euch vor den größten Gurken, die Ihr Eurer Datenleitung nicht zumuten solltet. "SPOGS Racing" (Wii, 10 Euro) will das Vorurteil, Nintendo-Konsolen wären nichts für Rennspiel-Fans, offenbar im Alleingang bestätigen: Unterirdische Grafik, eine nicht-existente Fahrphysik und witzlose Simpelkurse sind dermaßen lächerlich, dass jedes Bit davon im Speicher verschwendet ist. "Coffeetime Crosswords" (360, 10 Euro) schafft das Kunststück, alles falsch zu machen, was bei einem virtuellen Kreuzworträtsel nur denkbar ist – zur absolut unkomfortablen Buchstabeneingabe kommt die Dreistheit, die gesuchten Begriffe nicht einmal einzudeutschen. "My Pokémon Ranch" (Wii, 10 Euro) ist nur dazu da, den Knuddelmonster-Fans das Geld aus der Tasche zu ziehen – denn spielerischen Gehalt sucht Ihr bei der Farmsimulation vergeblich. Überhaupt ist das Ganze nur dann halbwegs sinnvoll nutzbar, wenn Ihr die DS-Abenteuer zum Datenaustausch besitzt. Dass die Grafik selbst einem N64 die Schamröte ins Gesicht getrieben hätte, rundet das Debakel ab.

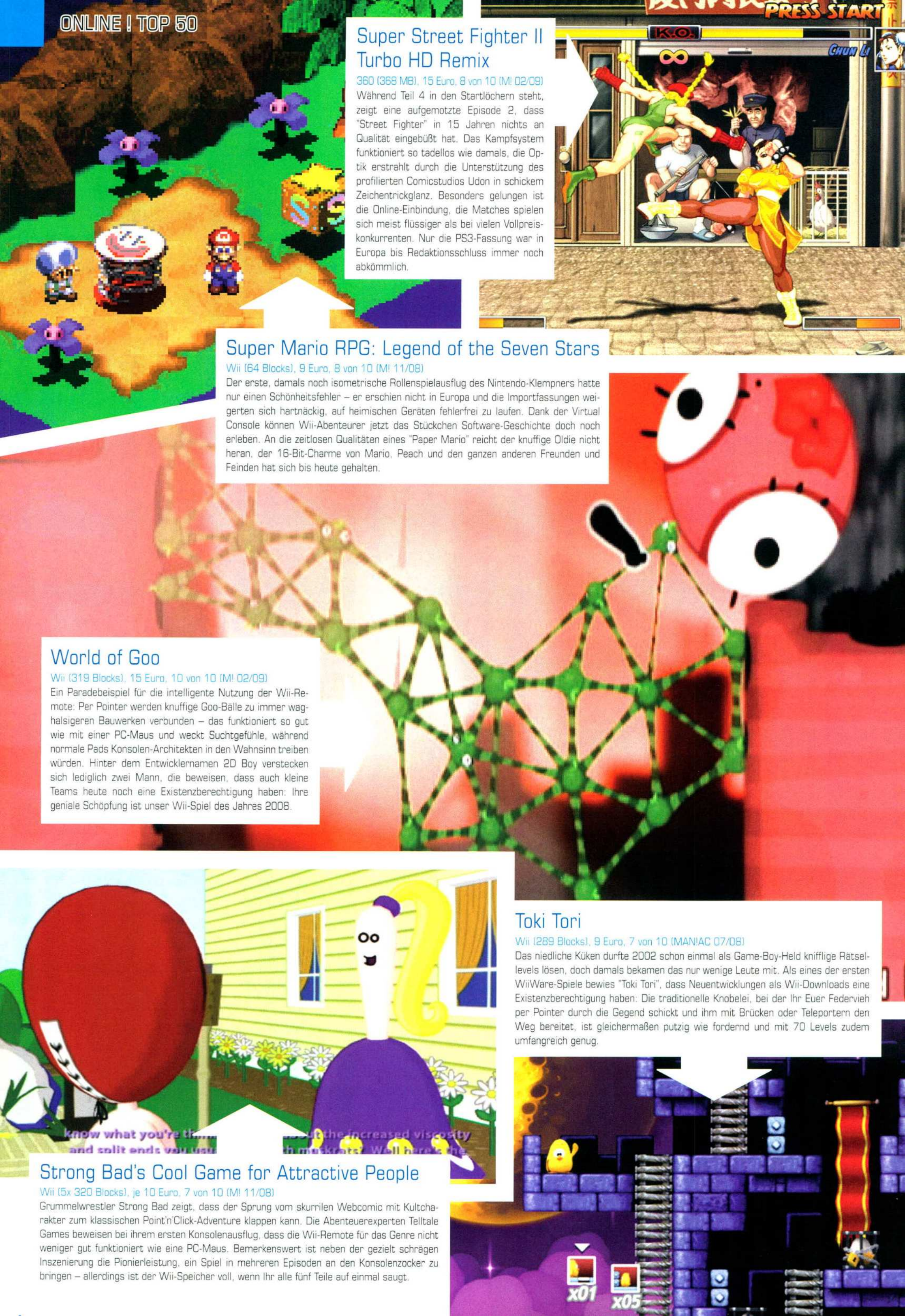

SPOGS Racing (Wii, 10 Euro)



Coffeetime Crosswords (360, 10 Euro)



My Pokémon Ranch (Wii, 10 Euro)



Super Street Fighter II Turbo HD Remix

360 (368 MB), 15 Euro, 8 von 10 (M! 02/09)

Während Teil 4 in den Startlöchern steht, zeigt eine aufgemotzte Episode 2, dass "Street Fighter" in 15 Jahren nichts an Qualität eingebüßt hat. Das Kampfsystem funktioniert so tadellos wie damals, die Optik erstrahlt durch die Unterstützung des profilierten Comicstudios Udon in schickem Zeichentrickglanz. Besonders gelungen ist die Online-Einbindung, die Matches spielen sich meist flüssiger als bei vielen Vollpreiskonkurrenten. Nur die PS3-Fassung war in Europa bis Redaktionsschluss immer noch abkömmlich.

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars

Wii (64 Blocks), 9 Euro, 8 von 10 (M! 11/08)

Der erste, damals noch isometrische Rollenspielausflug des Nintendo-Klempners hatte nur einen Schönheitsfehler – er erschien nicht in Europa und die Importfassungen weigerten sich hartnäckig, auf heimischen Geräten fehlerfrei zu laufen. Dank der Virtual Console können Wii-Abenteurer jetzt das Stückchen Software-Geschichte doch noch erleben. An die zeitlosen Qualitäten eines "Paper Mario" reicht der knuffige Oldie nicht heran, der 16-Bit-Charme von Mario, Peach und den ganzen anderen Freunden und Feinden hat sich bis heute gehalten.

World of Goo

Wii (319 Blocks), 15 Euro, 10 von 10 (M! 02/09)

Ein Paradebeispiel für die intelligente Nutzung der Wii-Remote: Per Pointer werden knuffige Goo-Bälle zu immer waghalsigeren Bauwerken verbunden – das funktioniert so gut wie mit einer PC-Maus und weckt Suchtgefühle, während normale Pads Konsolen-Architekten in den Wahnsinn treiben würden. Hinter dem Entwicklernamen 2D Boy verstecken sich lediglich zwei Mann, die beweisen, dass auch kleine Teams heute noch eine Existenzberechtigung haben: Ihre geniale Schöpfung ist unser Wii-Spiel des Jahres 2008.

Toki Tori

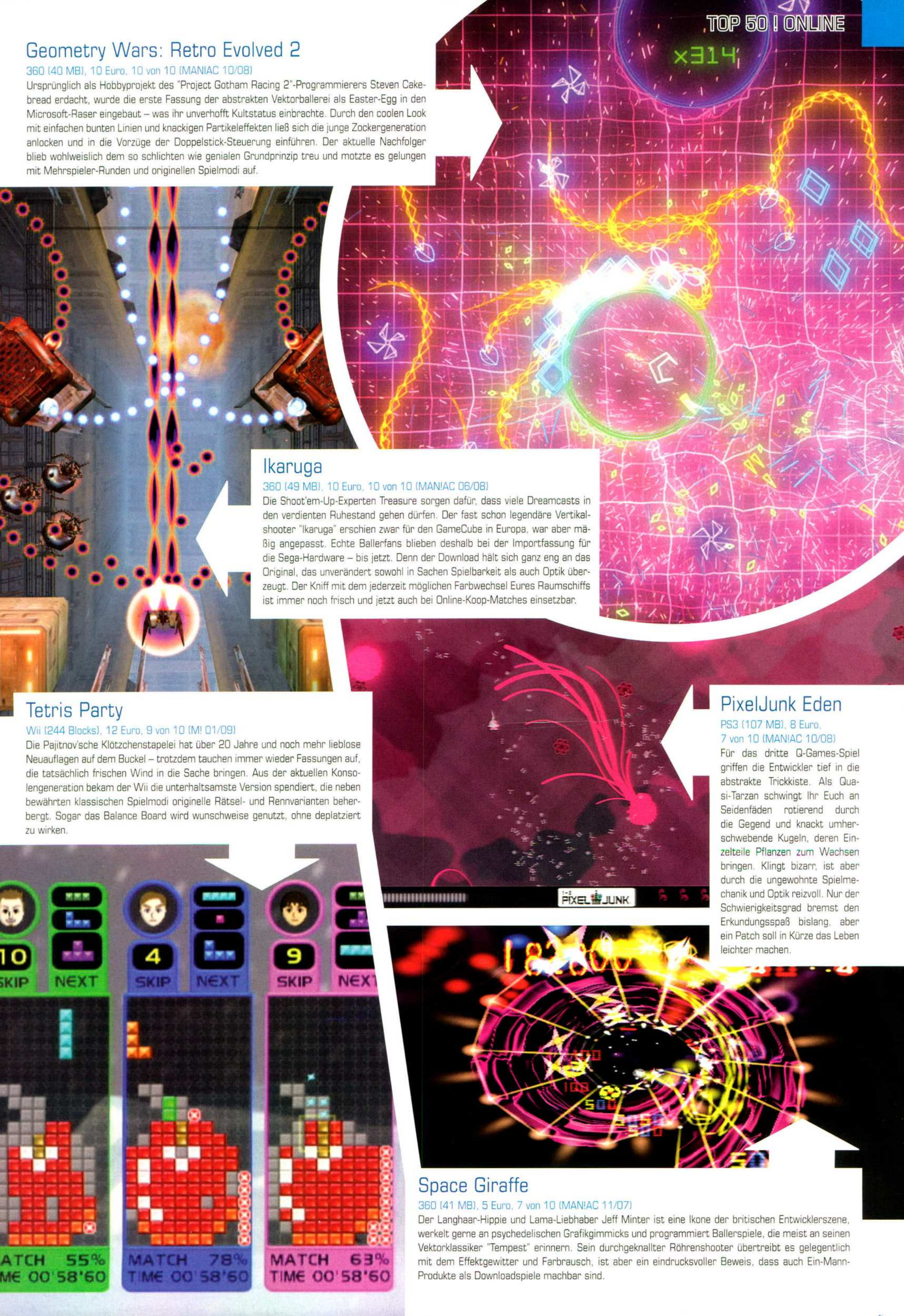
Wii (289 Blocks), 9 Euro, 7 von 10 (MAN!AC 07/08)

Das niedliche Küken durfte 2002 schon einmal als Game-Boy-Held knifflige Rätsellevels lösen, doch damals bekamen das nur wenige Leute mit. Als eines der ersten WiiWare-Spiele bewies "Toki Tori", dass Neuentwicklungen als Wii-Downloads eine Existenzberechtigung haben: Die traditionelle Knobelei, bei der Ihr Euer Federvieh per Pointer durch die Gegend schickt und ihm mit Brücken oder Teleportern den Weg bereitet, ist gleichermaßen putzig wie fordernd und mit 70 Levels zudem umfangreich genug.

Strong Bad's Cool Game for Attractive People

Wii (5x 320 Blocks), je 10 Euro, 7 von 10 (M! 11/08)

Grummelwrestler Strong Bad zeigt, dass der Sprung vom skurrilen Webcomic mit Kultcharakter zum klassischen Point'n'Click-Adventure klappen kann. Die Abenteuerexperten Telltale Games beweisen bei ihrem ersten Konsolenausflug, dass die Wii-Remote für das Genre nicht weniger gut funktioniert wie eine PC-Maus. Bemerkenswert ist neben der gezielt schrägen Inszenierung die Pionierleistung, ein Spiel in mehreren Episoden an den Konsolenzocker zu bringen – allerdings ist der Wii-Speicher voll, wenn Ihr alle fünf Teile auf einmal saugt.



Geometry Wars: Retro Evolved 2

360 (40 MB), 10 Euro, 10 von 10 (MANIAC 10/08)

Ursprünglich als Hobbyprojekt des "Project Gotham Racing 2"-Programmierers Steven Cakebread erdacht, wurde die erste Fassung der abstrakten Vektorballerei als Easter-Egg in den Microsoft-Raser eingebaut – was ihr unverhofft Kultstatus einbrachte. Durch den coolen Look mit einfachen bunten Linien und knackigen Partikeleffekten ließ sich die junge Zockergeneration anlocken und in die Vorzüge der Doppelstick-Steuerung einführen. Der aktuelle Nachfolger blieb wohlweislich dem so schlichten wie genialen Grundprinzip treu und motzte es gelungen mit Mehrspieler-Runden und originellen Spielmodi auf.

Ikaruga

360 (49 MB), 10 Euro, 10 von 10 (MAN!AC 06/08)

Die Shoot'em-Up-Experten Treasure sorgen dafür, dass viele Dreamcasts in den verdienten Ruhestand gehen dürfen. Der fast schon legendäre Vertikalshooter "Ikaruga" erschien zwar für den GameCube in Europa, war aber mäßig angepasst. Echte Ballerfans blieben deshalb bei der Importfassung für die Sega-Hardware – bis jetzt. Denn der Download hält sich ganz eng an das Original, das unverändert sowohl in Sachen Spielbarkeit als auch Optik überzeugt. Der Kniff mit dem jederzeit möglichen Farbwechsel Eures Raumschiffs ist immer noch frisch und jetzt auch bei Online-Koop-Matches einsetzbar.

Tetris Party

Wii (244 Blocks), 12 Euro, 9 von 10 (M! 01/09)

Die Pajitnov'sche Klötzchenstapelei hat über 20 Jahre und noch mehr lieblose Neuauflagen auf dem Buckel – trotzdem tauchen immer wieder Fassungen auf, die tatsächlich frischen Wind in die Sache bringen. Aus der aktuellen Konsolengeneration bekam der Wii die unterhaltsamste Version spendiert, die neben bewährten klassischen Spielmodi originelle Rätsel- und Rennvarianten beherbergt. Sogar das Balance Board wird wunschweise genutzt, ohne deplatziert zu wirken.

PixelJunk Eden

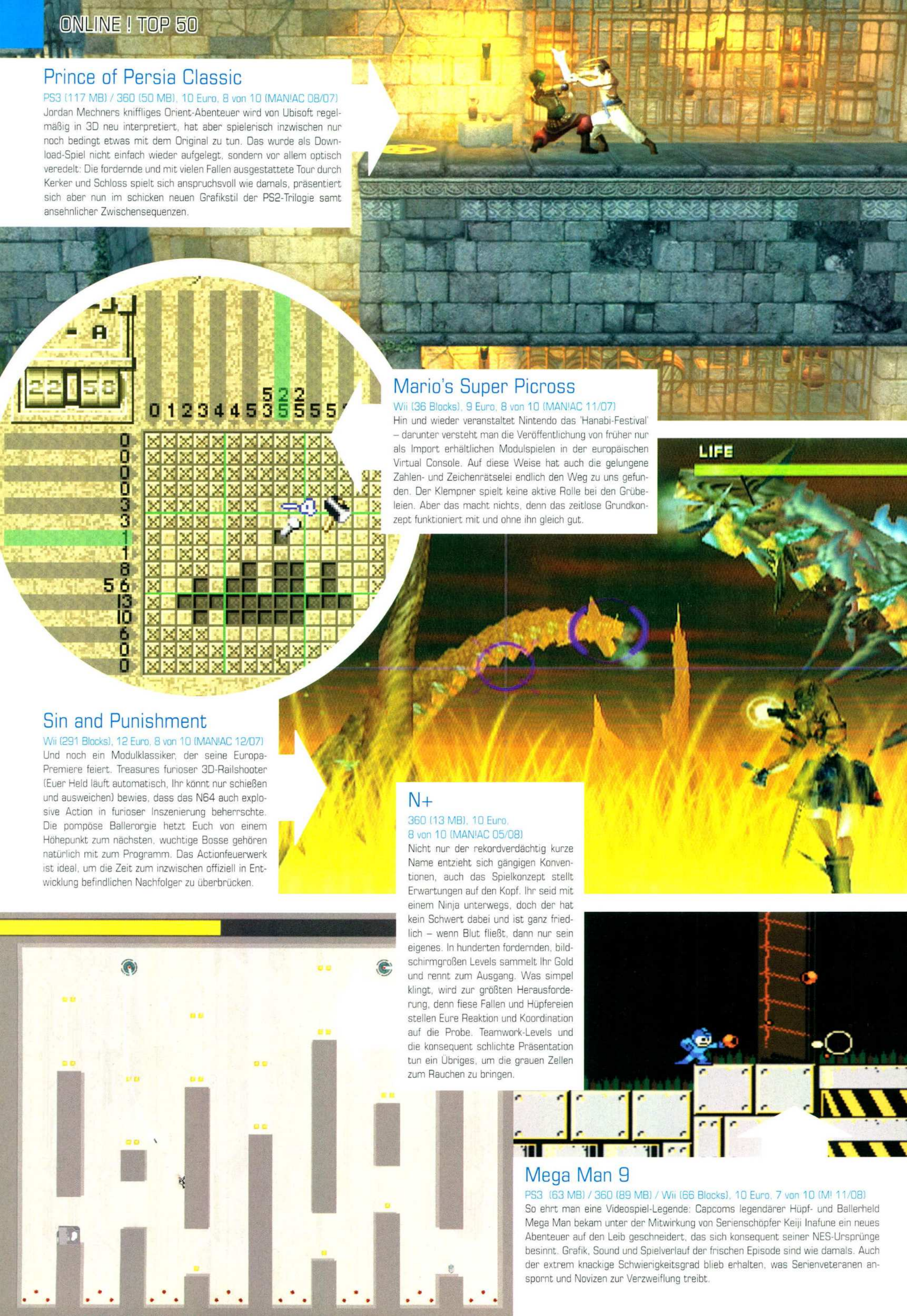
PS3 (107 MB), 8 Euro, 7 von 10 (MAN!AC 10/08)

Für das dritte Q-Games-Spiel griffen die Entwickler tief in die abstrakte Trickkiste. Als Quasi-Tarzan schwingt Ihr Euch an Seidenfäden rotierend durch die Gegend und knackt umherschwebende Kugeln, deren Einzelteile Pflanzen zum Wachsen bringen. Klingt bizarr, ist aber durch die ungewohnte Spielmechanik und Optik reizvoll. Nur der Schwierigkeitsgrad bremst den Erkundungsspaß bislang, aber ein Patch soll in Kürze das Leben leichter machen.

Space Giraffe

360 (41 MB), 5 Euro, 7 von 10 (MAN!AC 11/07)

Der Langhaar-Hippie und Lama-Liebhaber Jeff Minter ist eine Ikone der britischen Entwicklerszene, werkelt gerne an psychedelischen Grafikgimmicks und programmiert Ballerspiele, die meist an seinen Vektorklassiker "Tempest" erinnern. Sein durchgeknallter Röhrenshooter übertreibt es gelegentlich mit dem Effektgewitter und Farbrausch, ist aber ein eindrucksvoller Beweis, dass auch Ein-Mann-Produkte als Downloadspiele machbar sind.



Prince of Persia Classic

PS3 (117 MB) / 360 (50 MB), 10 Euro, 8 von 10 (MAN!AC 08/07)

Jordan Mechners kniffliges Orient-Abenteuer wird von Ubisoft regelmäßig in 3D neu interpretiert, hat aber spielerisch inzwischen nur noch bedingt etwas mit dem Original zu tun. Das wurde als Download-Spiel nicht einfach wieder aufgelegt, sondern vor allem optisch veredelt: Die fordernde und mit vielen Fallen ausgestattete Tour durch Kerker und Schloss spielt sich anspruchsvoll wie damals, präsentiert sich aber nun im schicken neuen Grafikstil der PS2-Trilogie samt ansehnlicher Zwischensequenzen.

Mario's Super Picross

Wii (36 Blocks), 9 Euro, 8 von 10 (MAN!AC 11/07)

Hin und wieder veranstaltet Nintendo das 'Hanabi-Festival' – darunter versteht man die Veröffentlichung von früher nur als Import erhältlichen Modulspielen in der europäischen Virtual Console. Auf diese Weise hat auch die gelungene Zahlen- und Zeichenrätselei endlich den Weg zu uns gefunden. Der Klempner spielt keine aktive Rolle bei den Grübeleien. Aber das macht nichts, denn das zeitlose Grundkonzept funktioniert mit und ohne ihn gleich gut.

Sin and Punishment

Wii (291 Blocks), 12 Euro, 8 von 10 (MAN!AC 12/07)

Und noch ein Modulklassiker, der seine Europa-Premiere feiert. Treasures furioser 3D-Railshooter (Euer Held läuft automatisch, Ihr könnt nur schießen und ausweichen) bewies, dass das N64 auch explosive Action in furioser Inszenierung beherrschte. Die pompöse Ballerorgie hetzt Euch von einem Höhepunkt zum nächsten, wuchtige Bosse gehören natürlich mit zum Programm. Das Actionfeuerwerk ist ideal, um die Zeit zum inzwischen offiziell in Entwicklung befindlichen Nachfolger zu überbrücken.

N+

360 (13 MB), 10 Euro,
8 von 10 (MAN!AC 05/08)

Nicht nur der rekordverdächtig kurze Name entzieht sich gängigen Konventionen, auch das Spielkonzept stellt Erwartungen auf den Kopf. Ihr seid mit einem Ninja unterwegs, doch der hat kein Schwert dabei und ist ganz friedlich – wenn Blut fließt, dann nur sein eigenes. In hunderten fordernden, bildschirmgroßen Levels sammelt Ihr Gold und rennt zum Ausgang. Was simpel klingt, wird zur größten Herausforderung, denn fiese Fallen und Hüpfereien stellen Eure Reaktion und Koordination auf die Probe. Teamwork-Levels und die konsequent schlichte Präsentation tun ein Übriges, um die grauen Zellen zum Rauchen zu bringen.

Mega Man 9

PS3 (63 MB) / 360 (89 MB) / Wii (66 Blocks), 10 Euro, 7 von 10 (M! 11/08)

So ehrt man eine Videospiel-Legende: Capcoms legendärer Hüpf- und Ballerheld Mega Man bekam unter der Mitwirkung von Serienschöpfer Keiji Inafune ein neues Abenteuer auf den Leib geschneidert, das sich konsequent seiner NES-Ursprünge besinnt. Grafik, Sound und Spielverlauf der frischen Episode sind wie damals. Auch der extrem knackige Schwierigkeitsgrad blieb erhalten, was Serienveteranen anspornt und Novizen zur Verzweiflung treibt.



Banjo-Kazooie

360 (48 MB), 15 Euro, 9 von 10 (M! 02/09)

Ironie des Schicksals: Das wohl beste Rare-Spiel seit der Microsoft-Übernahme ist die Neuauflage eines zehn Jahre alten N64-Titels. Die Originalhüpferei des Bär-und-Vogel-Duos wurde nahezu unverändert als Online-Titel portiert und schlägt sich als Jump'n'Run-Perle wacker. Der Clou: Die damals unvollendet gebliebene 'Stop'n'Swop'-Option funktioniert nun und erlaubt es, gefundene Objekte ins neue "Schraube locker" zu übernehmen.





Pac-Man Championship Edition

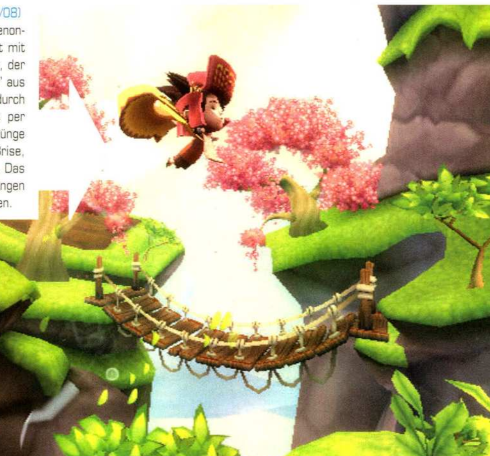
360 (50 MB), 10 Euro, 6 von 10 (MAN!AC 08/07)

Die legendäre Pampelmuse kann es immer noch: Pünktlich zur "Pac-Man"-Weltmeisterschaft 2007 entwickelte der Originalprogrammierer Toru Iwatani ein letztes Mal eine frische Pillenmampferei – danach ging er in Rente. Zum ersten Mal nach 26 Jahren wurden neue Labyrinthe eingesetzt und in einem interessanten Grafikstil dargestellt. Der Kniff, die einzelnen Partien durch ein Zeitlimit zu beschränken, erweist sich als motivierend und für kurze Runden zwischendurch ideal.

LostWinds

Wii (258 MB), 10 Euro, 8 von 10 (MAN!AC 07/08)

Der Meister des Weltalls wird zum Märchenonkel: Hinter dem charmanten Abenteuer steckt mit Frontier nämlich das Studio von David Braben, der vor über 20 Jahren das Weltraum-Epos "Elite" aus der Taufe hob. Ihr wuselt mit einem Knirps durch stimmungsvolle Fantasy-Szenarien und setzt per Remote den Wind als treibende Kraft ein: Sprünge klappen durch eine per Schwung ausgelöste Brise, Fackeln werden durch flottes Wedeln gelöscht. Das hübsche Abenteuer ist kurz, aber rundum gelungen und lässt so manchen Vollpreistitel alt aussehen.



Zuma

360 (26 MB), 5 Euro, 9 von 10 (MAN!AC 04/07)

Dreister Ideenklau zahlt sich manchmal aus. Das ursprüngliche Konzept für den flotten Kugelknobler stammt nämlich nicht von Hersteller PopCap, sondern wurde einige Jahre vorher in Japan beim weitgehend unbekannten Automatenentwickler Mitchell erfunden. Der konnte rechtlich jedoch nichts ausrichten und muss sich damit begnügen, dass sein Wii-Update "Actionloop Twist" im direkten Vergleich den Kürzeren zieht: Mit einem Pad steuert sich die Kugelschubserei einfach präziser.

Braid

360 (145 MB), 15 Euro, 9 von 10 (MAN!AC 10/08)

Der Indie-Entwickler Jonathan Blow hatte Großes vor: Sein Spiel sollte einzigartig sein, Emotionen wecken und eine philosophische Story auf ganz besondere Art inszenieren. Über den Gefühls-Aspekt ließe sich streiten, den Rest hat er geschafft. "Braid" fasziniert als außergewöhnliches Plattform-Spiel, das seine Puzzles durch die innovative Einbindung der Zeit-Komponente zu neuen Erlebnissen macht. Und die reizvolle Ölfarben-Optik oder die unerwartete Auflösung der Geschichte lässt niemanden kalt.

MaBoShi: Drei-Formen-Action

Wii (81 Blocks), 8 Euro, 8 von 10 (M! 11/08)

Ungewöhnlich schlicht und reizvoll geriet diese kleine Spielesammlung: Ihr spielt drei Disziplinen mit Ball, Blöcken oder Stock, die entweder nur mit Steuerkreuz oder einem einzigen Knopf kontrolliert werden – trotzdem steckt überraschend viel Tiefe dahinter. Der Clou: Wenn drei Spieler (oder CPU-Kollegen) gleichzeitig agieren, beeinflussen sich die einzelnen Spielfelder gegenseitig, egal in welcher Kombination die Disziplinen vertreten sind.



Castle Crashers

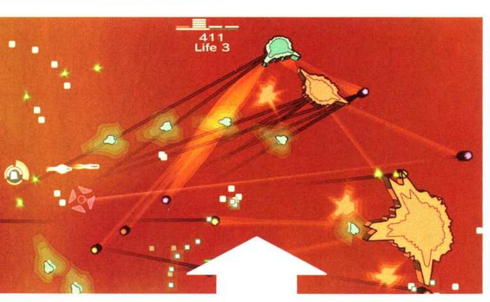
360 (140 MB), 15 Euro, 8 von 10 (MAN!AC 10/08)

Nach jahrelanger Entwicklungszeit erfüllt das zweite Werk von The Behemoth ("Alien Hominid HD"), was es versprochen hat. Im gleichen skurrilen Cartoonstil gehalten, marschiert Ihr als schlagkräftiger Ritter durch die Gegend und metzelt Monster- und Feindhorden nieder, die Euch von der Rettung der Prinzessinnen abhalten wollen. Obwohl das meist in Knöpfchengehämmere ausartet, sorgt die überaus humorige Inszenierung dafür, dass wackere Krieger sich bis zum Schluss durchhacken wollen.

Castlevania: Symphony of the Night

360 (96 MB), 10 Euro, 10 von 10 (MAN!AC 04/07)

Die Renaissance der langlebigen Vampirjagd begann mit dem famosen "Symphony of the Night". Nur bekamen das zur PSone-Zeit in Europa lediglich wenige mit und mussten zu allem Überfluss wegen mäßiger PAL-Anpassung dicke Balken erdulden – das Problem erspart uns die Neuauflage. Dass der Retro-Knaller in Europa nur auf Microsoft-Hardware und nicht für Sonys PS3 erhältlich ist, verwundert. Wer Alucards bahnbrechendes Abenteuer in seiner besten Form erleben will, braucht also eine Xbox 360.



Riff: Everyday Shooter

PS3 (38 MB), 8 Euro, 7 von 10 (MAN!AC 03/08)

Der Entwickler Jonathan Mak bezeichnet sein Werk als ein 'Album' – der Begriff passt, denn die Ansammlung von abstrakten und sich stark unterscheidenden Shoot'em-Up-Levels wird von Gitarrenriffs begleitet. Die erklingen je nach Aktion von Euch, ergeben aber stets ein ungewöhnlich harmonisches Ganzes. Das macht "Riff" zum ebenso experimentellen wie gelungenen Ballererlebnis, auch wenn die abgehobenen Ideen gelegentlich zu wirr gerieten.

The Last Guy

PS3 (614 MB), 8 Euro, 6 von 10 (M! 11/08)

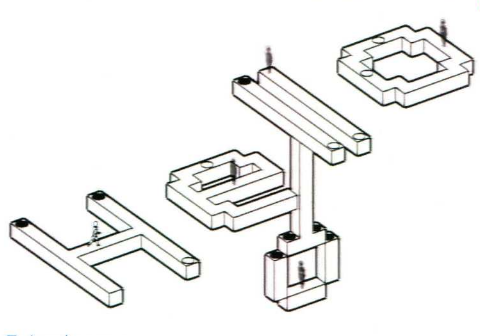
Satellitenbilder sind spätestens seit Google Earth & Co. ein massenwirksames Phänomen, doch "The Last Guy" setzt sie besonders konsequent um. Als kleiner Kerl wuselt Ihr durch die fotografierten Städte und sammelt noch kleinere Bürger auf, um sie als lange Menschenschlange an Monstern vorbei Richtung Rettungszone zu lotsen. Das erinnert an "Snake", ist aber durch die ungewöhnliche Inszenierung reizvoll, obwohl manche unfaire Situationen gelegentlich für Frust sorgen.

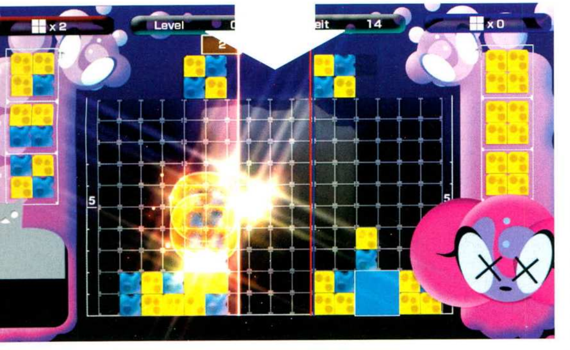


Lumines Live!

360 (51 MB), 10 Euro, 8 von 10 (MAN!AC 04/07)

Ursprünglich als PSP-Knobler ersonnen, macht Tetsuya Mizuguchis Steinstapelei auch auf der Xbox 360 eine schicke Figur. Dank Online-Duellen und frischer Rätselaufgaben kommt die Herausforderung nicht zu kurz, allerdings kostet der Spaß: Wer die ganze Auswahl der ansehnlichen 'Skins'-Spielereien erleben will, muss eine Reihe Zusatzpacks nachkaufen. Erfreulich für PS3-Besitzer: Sie erhalten demnächst eine Umsetzung mit dem Untertitel "Supernova".





Echochrome

PS3 (87 MB), 10 Euro, 7 von 10 (MAN!AC 09/08)

Auf diversen Messen weckten der prägnante Schwarz-Weiß-Stil und das ausgeklügelte Konzept rund um optische Täuschungen große Erwartungen. Das fertige Spiel konnte diese zwar nicht ganz erfüllen, ist aber dennoch ein interessantes Experiment geworden. Einem Männchen über Drehen der Kameraansicht verwinkelte Wege freizumachen, ist auf jeden Fall ungewöhnlich. Die Downloadfassung für die PS3 verzichtet außerdem auf ein paar nervige Spielmodi der PSP-Fassung und bietet hunderte von Zusatzlevels.



Super Stardust HD

PS3 (292 MB), 8 Euro, 8 von 10 (MAN!AC 08/07)

Neue Doppelstick-Shooter gibt es inzwischen jede Menge, "Super Stardust" kann für sich aber ein Alleinstellungsmerkmal verbuchen: Hier wird nämlich mit "Asteroids" noch ein zweiter Arcade-Klassiker als Inspiration verarbeitet. Zwar tauchen gelegentlich auch Feinde auf, die meiste Zeit seid Ihr aber damit beschäftigt, in immer kleinere Brocken zerfallende Meteoriten wegzuballern. Das allein hebt den aus Finnland stammenden Shooter vom Rest ab, dazu kommt noch eine imposante Optik mit schicken Effekten.

Mutant Storm Reloaded

360 (31 MB), 10 Euro, 8 von 10 (MAN!AC 04/07)

Pech für die Entwickler PomPom: Ihr "Robotron"-inspiriertes Werk steht seit jeher im Schatten von "Geometry Wars". Dabei hält es sich näher an die ursprüngliche Inspiration, sieht anders, aber nicht weniger ansehnlich aus und war zudem schon in den Anfangszeiten der Xbox Live Arcade auf der ersten Microsoft-Konsole zu haben. Weil hier rundenweise geballert wird, ist für grafische Abwechslung und variantenreichere Feindformationen gesorgt – für Rundum-Shooter-Fans ein echter Tipp.



Purple Player
Orange Player
Yellow Player
Rowan

Uno

360 (24 MB), 5 Euro, 8 von 10 (MAN!AC 04/07)

Das 'Mau Mau'-ähnliche Kartenspiel ist nicht nur in der echten Welt populär, es hält auch auf dem Xbox Live Martkplatz Verkaufsrekorde. Durch das einfache Grundprinzip und die funktionelle wie übersichtliche Aufmachung ist "Uno" der Vorzeige-Casual-Titel, der zudem durch gewitzte Themensets erweitert wird – so gab es jüngst ein spaßiges "Street Fighter"-Update.



flOw

PS3 (128 MB), 8 Euro,
7 von 10 (MAN!AC 05/07)

Irgendwo zwischen Spiel und Meditationsübung liegt diese Schöpfung von Jenova Chen, die den Sprung vom PC-Webseitendemo zum vollwertigen PS3-Download schaffte: Schwimmt per Sixaxis-Lenkung durch abstrakte Urozeane und vertilgt kleinere Wesen, um zu wachsen – das war's. Dank sphärischer Klangkulisse und dem beruhigenden Farbspiel der Umgebung ist Entspannung garantiert. Für sein nächstes Projekt bleibt Chen dem Abstrakten treu: Bei "Flower" schwebt Ihr als Blütenblatt über lebensecht inszenierte Wiesen und Felder.

Puzzle Quest: Challenge of the Warlord

PS3 (242 MB) / 360 (80 MB), 20/10 Euro,
8 von 10 (MAN!AC 12/07)

Selten hat die Kreuzung zweier gegensätzlicher Genres so gut funktioniert: Als Rollenspielheld zieht Ihr über Bitmapwelten und führt Sprechblasenunterhaltungen, um Abenteuer zu starten – die Kämpfe fechtet Ihr dann im besten Knobelstil aus. Die stimmige Fusion gefällt mit stilvoller Inszenierung und motivierenden Missionen, die aus zwei kompetenten Zutaten eine überzeugende Mixtur werden lassen. Wo der Preisunterschied zwischen beiden Fassungen herkommt? Bei der PS3 ist ein umfangreiches Add-on-Pack dabei.

Bomberman Live

360 (45 MB), 10 Euro, 8 von 10 (MAN!AC 10/07)

Wiedergutmachung für den kultigen Knallkopf: Nach dem grausigen futuristischen "Bomberman: Zero" besinnt sich die Download-Variante ihrer alten Stärken und lässt wieder krachig bunte Mehrspielerrunden zu, die auch online prächtig funktionieren. Wii-Besitzer greifen zum ähnlichen "Bomberman Blast", das allerdings ein paar Optionen weniger bietet.

Switchball

360 (47 MB), 10 Euro, 7 von 10 (MAN!AC 01/08)

Eine ruhige Kugel schiebt Ihr hier: Statt wie bei "Marble Madness" & Co. eine Murmel hektisch durch eine Umgebung zu lenken, habt Ihr es mit immer komplexeren Rätseln zu tun, die nur durch feinfühlige Kontrolle und mit Grips zu lösen sind. Euer Ball kann an speziellen Stationen seinen Zustand ändern und dann schweben oder deutlich an Gewicht zulegen. Aus diesen Zutaten werden knifflige Situationen gestrickt, Stress gibt es aber keinen, zumal die stimmungsvolle Optik nicht auf die Nerven geht.

PowerUp Forever

360 (133 MB), 10 Euro, 7 von 10 (M! 02/09)

Trotz kuriosem Namen und japanischem Hersteller (Namco-Bandai) stammt die Doppelstick-Ballerei aus England und setzt vor allem auf seine prozedural entwickelte Grafik: Die präsentiert sich in einem stilvollen Farbrausch, der zugleich an Apfelmännchen und verlaufende Aquarellfarben erinnert und so einen reizvollen eigenen Stil entwickelt. Nach jedem Level wachst Ihr ein Stück, weshalb vorher als Teil der Landschaft erscheinende Kreaturen plötzlich Eure neuen Gegner werden und sich immer wieder andere Situationen ergeben. Für die PS3 gibt es das Spektakel auch, bislang aber nur im US-Store.

Wipeout HD

PS3 (1.040 MB), 18 Euro, 9 von 10 (M! 12/08)

Die futuristische Raserei könnte auch als Vollpreis-Titel in den Regalen stehen, ist aber stattdessen Sonys Musterbeispiel für hochwertige, Online-exklusive Entwicklungen. Zwar gab es die Strecken schon in den PSP-Teilen, die Highend-Präsentation auf der PS3 zieht jedoch alle Register und begeistert mit pfeilschneller, superflüssiger Optik sowie Online-Rennen. Seit den seligen PSone-Zeiten wurde nicht mehr so stilvoll mit Schwebegleitern über waghalsig designte Pisten gerast.

Rez HD

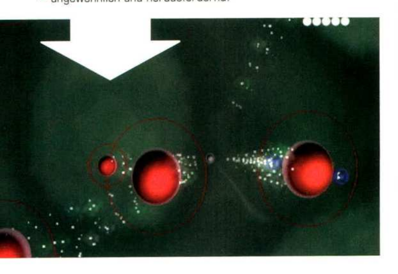
360 (119 MB), 10 Euro, 9 von 10 (MAN!AC 04/08)

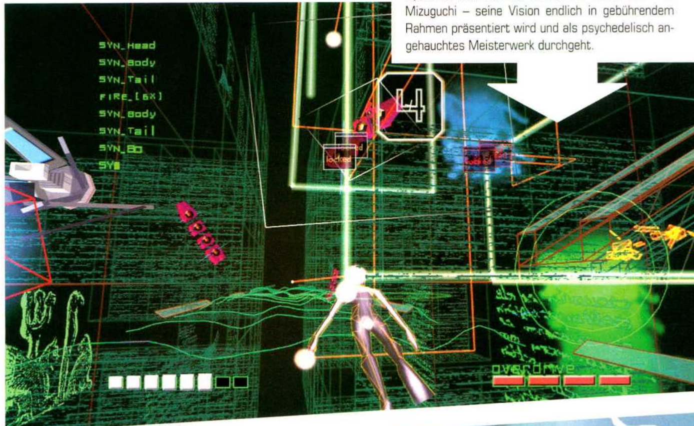
Synästhesie und Kandinski – der sinnesverändernde Zustand und der Maler dienten Kultdesigner Tetsuya Mizuguchi als Inspirationen für seinen farbenprächtigen Ballertripp. Das SciFi-Äquivalent zu Railshootern wie "Panzer Dragoon" sorgte schon auf PS2 und Dreamcast für Aufsehen, konnte aber dort nie ganz die Ambitionen seines Schöpfers erfüllen. Auf der Xbox 360 sorgen aufgemotzte Widescreen-Optik und wummernder 5.1-Sound dafür, dass – so Mizuguchi – seine Vision endlich in gebührendem Rahmen präsentiert wird und als psychedelisch angehauchtes Meisterwerk durchgeht.

ArtStyle: Orbient

Wii (126 Blocks), 6 Euro, 7 von 10 (M! 02/09)

2006 wurde der GBA kurz vor seinem Abgang mit den sieben abstrakt-minimalistischen Kreationen der "bit generations"-Reihe beglückt – aber nur in Japan. Hierzulande dürfen wir nun dank WiiWare wenigstens einige davon als "Art Style"-Neuauflage erleben. "Orbient" ist der bislang interessanteste Vertreter, bei dem Ihr als Himmelskörper andere Felsbrocken absorbiert und Euch allein durch Anziehungs- und Abstoßungskräfte durchs All bewegt – ungewöhnlich und herausfordernd.



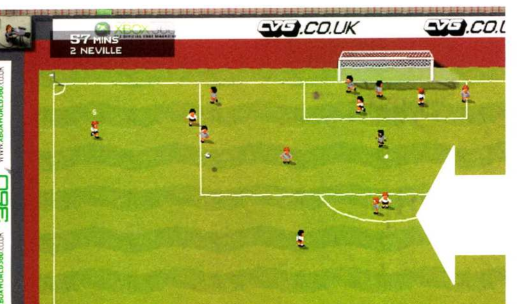


Heavy Weapon

360 (37 MB), 10 Euro, 8 von 10 (MAN!AC 04/07)

Doppelstick-Ballern mal anders: Hier lenkt Ihr kein Raumschiff, sondern fahrt mit einem Panzer seitlich über das Schlachtfeld. Dieser Unterschied ist nicht nur kosmetisch, sondern setzt das Spiel deutlich von der ähnlich zu steuernden Konkurrenz ab. Dank ausgeklügelter Feindformationen warten in jedem Level neue Herausforderungen und am Ende dicke Bosse, bei denen ohne passende Taktik nichts geht.





Sensible World of Soccer

360 (68 MB), 10 Euro, 8 von 10 (MAN!AC 02/08)

Während die grafische Modernisierung der meisten Retro-Updates für Grusel sorgt und Schauer über den Rücken laufen lässt, hat die Prozedur bei der flinken Bolzerei geklappt: Knuffige Winzspieler wuseln so charmant wie seinerzeit auf dem Amiga über den Platz. Schnelle Ballstafetten und spektakuläre Torschüsse – es geht auch mit nur einem Knopf.



Jewel Quest

360 (37 MB), 10 Euro, 8 von 10 (MAN!AC 04/07)

Obwohl es das Original-"Bejeweled 2" ebenfalls für die Xbox 360 gibt, hat der freche Nachmacher die Nase vorn: Das populäre Prinzip, laufend Diamanten durch Tausch mit dem Nachbarn in Reihe zu bringen, wird in der Knobelei durch wechselnde Spielfeldformen und die Pflicht, nach und nach den Hintergrund abzubauen, weiter aufgewertet.

Worms

360 (42 MB), 10 Euro, 8 von 10 (MAN!AC 04/07)

Die kriegswütigen Kriecher sind zurück in ihrem 2D-Element: Nach jahrelangen Ausflügen in die Dreidimensionalität besannen sich die Schöpfer Team 17 für das Next-Gen-Debüt auf bewährte Traditionen. Hier wird klassisch in zwei Ebenen gemeuchelt, geschossen und gesprengt – natürlich immer rundenweise und mit jeder Menge Humor. Langzeitfans klagen zwar über die etwas spärliche Waffenauswahl, doch dafür entschädigt der rundum gelungene Online-Modus für bis zu vier Wurm-Generäle. Und wenn ein explodierendes Schaf den letzten Feind ins Grab bringt, bleibt kein Auge trocken.

Portal: Still Alive

360 (629 MB), 15 Euro, 9 von 10 (M! 01/09)

Die zweite Chance für alle, die sich die "Orange Box" nicht leisten konnten oder wollten: Als leicht erweiterte Einzelfassung hat die brillante Mischung aus Ego-Erkundung und anspruchsvollen räumlichen Knobeleien nichts von ihrem Reiz verloren. Auf der Reise durch die vermeintlich harmlosen Testkammern stoßt Ihr auf großartig gestaltete Rätsel und werdet von der unsichtbaren Computerstimme GlaDOS begleitet. Die quasselnde CPU ist grandios inszeniert und ein Meisterstück der Erzählgeschichte – bis hin zur letzten Strophe des hitverdächtigen Abspannsongs.

Outpost Kaloki X

360 (21 MB), 10 Euro, 7 von 10 (MAN!AC 04/07)

Die Entwickler NinjaBee haben sich einen Namen gemacht mit Download-Spielen, die spärlicher besetzte Genres abdecken. Hier agiert Ihr in einer gewitzten Aufbau- und Wirtschaftssimulation, bei der Ihr eine Station so aufbaut und anpasst, dass alle Besucher glücklich werden und ihr Geld ausgeben. Das ungewöhnliche Szenario hat Charme, während die Steuerung das Kunststück schafft, die komplexe Thematik leicht bedienbar zu machen. Und die Missionsstruktur eignet sich prima für zwischendurch.

PixelJunk Racers

PS3 (42 MB), 8 Euro, 7 von 10 (MAN!AC 01/08)

Das Erstlingswerk von Q Games ist ein Paradebeispiel des Minimalismus: Euer Zwergflitzer saust über bildschirmgroße Kurse und kann nur bremsen und die Spur wechseln – beschleunigt wird automatisch. Aus gemütlichen Überholvorgängen werden im Handumdrehen Reaktionstests, die blitzschnelle Reflexe fordern. Der Temporausch bringt zudem das Kunststück fertig, bis zu sieben Spieler auf einmal einzubinden – das schaffen nur wenige andere Spiele.



Elefunk

PS3 (409 MB), 8 Euro, 7 von 10 (MAN!AC 08/08)

Brückenbauer aufgepasst: Mit einer begrenzten Anzahl von Bauteilen gilt es, einen Übergang zusammenzubasteln, der den Marsch von ein paar knuffigen Dickhäutern aushält. Verschiedene Hindernisse wie ungünstige Landstrukturen machen Euch zusätzlich das Leben schwer, zum Glück darf jede Konstruktion mit Probeläufen getestet werden. An das vom Konzept her ähnliche "World of Goo" kommt die etwas fummelig zu steuernde PS3-Bauerei zwar nicht heran, für Hobbyarchitekten ist es aber eine gelungene Spielwiese.

Blast Factor

PS3 (177 MB), 8 Euro, 9 von 10 (MAN!AC 05/07)

Die etwas nüchterne Optik und die inzwischen wenig innovative "Robotron"-Steuerung täuschen – die ausgefeilte Ballerei bringt genug eigene Ideen mit, um die meisten Konkurrenten auszustechen. "Blast Factor" bringt das Kunststück fertig, Sixaxis-Elemente einzubinden, ohne sie aufgesetzt wirken zu lassen. Das Zellen-Konzept sorgt dafür, dass neue Gegnerformationen in Häppchenform herausfordern. Und die später hinzugefügte "Advanced Research"-Erweiterung bringt sogar schickere Grafik mit.

A Kingdom for Keflings

360 (68 MB), 10 Euro, 7 von 10 (M! 02/09)

Microsofts vor Kurzem eingeführte Avatare wurden nachträglich in eine Handvoll Casualspiele eingebaut, richtig zur Geltung kommen sie bislang nur hier: Euer virtuelles Alter Ego stapft als Riese durch die Landschaft und baut für ein kleines Volk eine Stadt auf. Rohstoffbesorgung und Konstruktion der Bauwerke habt Ihr in Eurer Hand, wenn Ihr beim Fantasy-"SimCity" loslegt. Weil kein Zeitdruck oder Feinde existieren, taugt der Bauspaß prima zur Entspannung.

Wik: Fable of Souls

360 (23 MB), 10 Euro, 8 von 10 (MAN!AC 04/07)

Während die meisten Spiele auf Krachbumm setzen, gibt sich "Wik" besinnlich. Der kleine Gnom kann nicht unmittelbar gesteuert werden, Ihr lasst Ihn entweder im Bogen hüpfen oder die Zunge ausstrecken – findet die irgendwo Halt, hangelt Ihr Euch dorthin oder schwingt daran herum. Die ungewöhnliche Kontrolle macht das eigentlich schlichte Spielprinzip (sammelt in den bildschirmgroßen Levels Glühwürmchen ein) frisch. Und dank der entspannten Atmosphäre wird die friedfertige Herausforderung nie stressig.

Gehirntraining

PS3 (220 MB) / 360 (110 MB) / Wii (291 Blocks), 10 Euro, 7 von 10 (MAN!AC 05/08)

Ganz ohne Dr. Kawashima und Stylus – kann so ein Gehirntrainer funktionieren? Das Spiel der Handygröße Gameloft beweist, dass es tatsächlich geht und tägliche Graue-Zellen-Auffrischer auch auf der heimischen Glotze einen Platz haben können.

AKINORI NISHIYAMA

Wir trafen den "Sonic Unleashed"-Produzenten in Tokio und plauderten über Werehogs & Co.

Trotz teilweise harscher Kritik an den Nacht-Levels in "Sonic Unleashed" ist dem sympathischen Japaner das Lachen nicht vergangen. Im Gespräch zeigt sich Akinori Nishiyama als ausgesprochene Frohnatur und begründet, warum Sonic konkurrenzlos ist.

M! Games: "Sonic Unleashed" ist mittlerweile im Handel. Waren die Arbeiten anstrengend?
Nishiyama: Oh ja, das waren viele Nächte mit sehr wenig Schlaf (lacht).

Die Reaktionen auf die Nachtlevels sind nicht gerade positiv. Sie sähen nicht gut aus und seien langweilig. Wie gehen Sie mit der Kritik an Ihrer Arbeit um?
Mit den Tages-Levels wollten wir das beste "Sonic" aller Zeiten schaffen – in alter Form, nur besser. In den Nacht-Levels wollten wir aber etwas anderes, etwas Neues kreieren. Uns war von Anfang an bewusst, dass diese Entscheidung nicht überall auf Zustimmung treffen würde. Wir haben diese Kritik also regelrecht erwartet (lacht). Deswegen trifft mich diese Kritik auch nicht so hart. Ich bin trotz der Reaktionen vom Ergebnis überzeugt und denke, dass das Gesamtpaket "Sonic"-Fans zufriedenstellen wird.

Wie kam das Design des Werwolf-Sonics zustande?
Am Anfang stand wie gesagt die Idee, dass wir ein neues Spielelement kreieren wollten. Etwas, das es bisher nicht in der "Sonic"-Serie gab. In älteren Teilen wurden immer andere Charaktere eingesetzt, um Abwechslung zu schaffen. Aber diesmal wollten wir ausschließlich Sonic im Spiel haben. Mir ist dann bewusst geworden, dass Sonic im Endeffekt nur seine Beine nutzt und schnell rennt. Ich habe mich gefragt, warum wir ihn nie etwas mit seinen Händen haben machen lassen. Von da an war klar, dass das neue Spielelement etwas mit Sonics Armen zu tun haben musste. Sonic sollte



Name: **Akinori Nishiyama**
Position: **Produzent**

Softografie (Auszug):
Phantasy Star IV (1994) – Script Autor
Sonic Advance (2001) – Director
Sonic Pinball Party (2003) – Director
Sonic Unleashed (2008) – Produzent

»Action-Games kann ich nicht spielen, die schaffe ich nie!«

zum Beispiel Gegner mit seinen Armen angreifen und sich an Levelinventar festhalten können. Um die neuen Aktionsmöglichkeiten besser darstellen zu können, mussten wir die Arme in irgendeiner Form hervorheben. Da haben wir die Transformation zum Werehog eingebaut, denn in dieser Form konnten wir das Aussehen der Figur verändern, ohne den Charakter Sonic aufgeben zu müssen.

Als Vorbereitung auf die Entwicklung von "Sonic Unleashed" hat Ihr Team die alten "Sonic"-Titel exzessiv gespielt. Nun hat sich allerdings das Jump'n'Run-Genre in den letzten Jahren stark verändert. Würden Sie das neue "Sonic" als traditionell oder neu bezeichnen?
Ja, da hat sich einiges getan. Hauptsächlich hängt das mit den grafischen Möglichkeiten zusammen, denke ich. Man sieht den Unterschied sehr gut zwischen den alten 2D-Sonics und "Sonic Adventure". Mit "Sonic Unleashed" wollten wir aber den Spielverlauf der alten 2D-Teile mit den technischen Möglichkeiten aktueller 3D-Grafik kombinieren. Also würde ich "Sonic Unleashed" gleichermaßen als traditionell und neu bezeichnen.

Der japanische Titel "Sonic World Adventure" passt sehr gut, da Sonic durch verschiedene Länder der Erde reist. Außerhalb Japans wird das Spiel aber als "Sonic Unleashed" vermarktet. Wieso die Namensänderung?
Das habe ich nicht zu verantworten (lacht). Als wir mit dem Projekt begonnen haben, lief das Spiel unter dem Namen "World Adventure". Aber als wir darüber mit den amerikanischen und europäischen Sega-Niederlassungen gesprochen haben, wollten die einen etwas griffigeren Titel haben – daher das "Unleashed". Zuerst sollten wir den Namen auch für Japan verwenden, allerdings war das japanische Marketing-Team der Meinung, dass das Wort "Unleashed" nicht für den japanischen Markt geeignet sei. Zwar haben wir dann nach einem neuen Namen gesucht, uns aber zum Schluss doch wieder auf das "World Adventure" geeinigt. Zumindest für Japan. Ich finde ich auch, dass der Titel viel besser passt (lacht).

Welche Version von "Sonic Unleashed" finden Sie am besten? PS3, Xbox 360 oder Wii?
(lacht) Oh, das ist eine schwere Frage! Auf PS3 und Xbox 360 nutzen wir State-of-the-Art-Technologie wie unsere Hedgehog-Engine. Daher sieht die Grafik besonders gut aus – etwas, auf das vor allem Hardcore-Spieler besonderen Wert legen. Auf Wii werden Remote und Nunchuk zum Steuern benutzt und bilden so den Reiz dieser Version. Vor allem jüngere und Casual-Spieler werden so eher einen Zugang zu "Sonic Unleashed" finden, als mit den Next-Gen-Versionen. Die Homing-Attack-Combos gehen mit der Wii-Steuerung erstaunlich einfach von der Hand. Eigentlich möchte ich mich ungern auf eine Version festlegen. Ich finde alle gut (lacht).

Welche Titel sehen Sie als direkte Konkurrenten auf dem aktuellen Markt? Wie in alten Zeiten vielleicht "Super Mario Galaxy"?
Ich glaube nicht, dass "Super Mario Galaxy" und "Sonic Unleashed" in direkter Konkurrenz zueinander stehen. Dafür sind sie zu verschieden. Sonst sehe ich keinen Next-Gen-Titel, der ähnlich zum neuen "Sonic" ist. Fällt Ihnen einer ein?

Außer "Super Mario Galaxy" eigentlich nicht...
...(lacht) eben! Auf PS3 und Xbox 360 gibt es so gut wie keine Jump'n'Runs. Und außerdem kam der Titel um Weihnachten in die Läden. Da haben wir echt Glück (lacht)!

Der Vorgänger "Sonic the Hedgehog" kam weder bei Kritikern noch bei Fans gut an. Inwiefern hatte der unrühmliche Vorgänger Einfluss auf "Sonic Unleashed"?
Wir haben uns die Reaktionen der Fans genau angesehen, davon gab es ja reichlich (lacht). Wir wollten sichergehen, dass die größten Kritikpunkte von "Sonic the Hedgehog" – wie die zu langen Ladezeiten – nicht in "Unleashed" vorkommen. Unsere Team-Mitglieder waren alle eingeladen, Verbesserungsideen beizusteuern.

Mit welchen Spielen haben Sie sich zuletzt in Ihrer Freizeit beschäftigt?
Puh, ich hatte die letzten Monate viel zu viel zu tun – das Spielen ging da unter (lacht). Ich habe höchstens im Zug hin und wieder mal ein Rollenspiel auf dem DS gezockt.

Aber Rollenspiele brauchen doch viel mehr Zeit als andere Spiele...
Ja, aber im Zug habe ich die ja auch. Und Action-Games kann ich nicht spielen, die schaffe ich nie (lacht).

Auf welcher Plattform bereitet Ihnen das Entwickeln den größten Spaß?
Meinen Sie Spaß oder Schwierigkeiten (lacht)? Also das Programmieren auf PS3 und Xbox 360 ist zweifelsohne nicht einfach. Aber das ist zugleich auch der Reiz an der Sache. Es befriedigt, wenn man lange an einer Sache saß und endlich einen Weg gefunden hat, eine Vorstellung umzusetzen. Die Schwierigkeiten in der Entwicklung auf Wii liegen nicht nur bei der limitierten Hardware-Power. Hier geht es vor allem darum, die Möglichkeiten des Controllers clever zu nutzen.

Seit dem Sega Mega Drive will ich immer an die Grenzen der Hardware und darüber hinaus gehen. Das ist es, was mich bei der Spielentwicklung motiviert. Egal auf welcher Plattform.

Apropos Wii: Glauben Sie, dass Nintendos Wii die Spieleindustrie in irgendeiner Form verändert hat?
Ich denke, dass Nintendo mit der Wii eher die Familien und die Casual Gamer anspricht. Aber das ist auch völlig in Ordnung, schließlich gibt es ja immer noch die PlayStation 3 und die Xbox 360 für die Hardcore-Spieler. Auf Wii verkaufen sich Videospiele im eigentlichen Sinne nicht so gut wie eben die Casual-Sachen. Als Resultat hat nun jede Firma – nicht nur Sega – Teams, die sich um Core-Titel kümmern, und separate Teams, die sich mit Casual Games befassen. Auf jeden Fall sind über Nintendos Wii mehr Leute mit dem Medium Videospiele in Kontakt gekommen. Und das ist doch etwas Gutes (lacht).

Das Gespräch führte Jan Königsfeld.



IMPORT



Schiffe sammeln

MERCHANDISE • Wer schon in "Shenmue" der Capsule-Toy-Sucht verfallen war, der werfe ein Auge auf die 'Shooting Game Historica'-Sammlung. In einer kleinen Box verbirgt sich je eines von sechs berühmten Shoot'em-Up-Schiffen – darunter so illustre Raumer wie Opa-Opa (aus "Fantasy Zone"), Geo Sword (aus "Star Blade") oder R-Gray (aus "RayStorm"). Das Problem für Sammler: Wenn Ihr die Schätzchen beim Internet-Fachhändler ordert, wisst Ihr natürlich nicht, welches Schiff drinsteckt und müsst wahrscheinlich mehr als sechs Stück kaufen – dafür kostet jedes Exemplar nur knapp 3 Euro.

Parappas Erben

SPIELE • Die "Parappa the Rapper" und "Vib-Ribbon"-Macher NanaOn-Sha laden amerikanische Wii-Spieler im März zum "Major Minor's Majestic March" – Japaner müssen sich bis April gedulden, dort heißt der Titel "Meji Maji March". Alleine oder zu zweit schwingt Ihr die Remote wie einen Taktstock, Eure tierische Band marschiert dazu. Haltet Ihr das Tempo, erscheinen weitere Bandmitglieder; 25 schmissige Märsche aus aller Welt sind mit dabei.



Acht knallbunte Szenarien und 15 verschiedene Instrumente stehen zur Wahl.

Muskelmänner auf der PSP

SPIELE • Am 19. März feiern die leicht bekleideten Muckibrüder Samson und Adon ihre Rückkehr. Sonys PSP wird mit einem Remake des kultigen PC-Engine-Shooters "Cho Aniki" bedacht; vom Designaspekt definitiv eines der außergewöhnlichsten Spiele aller Zeiten. Leider sind die anderen "Cho Aniki" (z.B. eine SNES-Keilerei) nicht mit auf der UMD. Die Zeit bis zum Release vertreibt Ihr Euch am besten mit "Hokuto no Ken: Raoh Gaiden", einem weiteren Beat'em-Up aus dem "Fist of the North Star"-Universum. Hier gibt es ebenfalls dicke Muckis – dafür müsst Ihr auf die homoerotischen Anspielungen eines "Cho Aniki" verzichten.



Monster-Controller

ZUBEHÖR • Wenn "Monster Hunter G" am 23. April für Wii erscheint, können sich japanische Händler auf einen Käuferansturm freuen. Mit in der Packung befindet sich nämlich eine Demo zum heiß ersehnten dritten Teil – im "Monster Hunter"-verrückten Nippon ein Grund für einen nationalen Feiertag. Wer gar zur Limited Edition greift, nennt diesen hübschen 'Monster Hunter G Classic Controller' sein Eigen.

10 IMPORTANT IMPORTS



Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA.COM

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Afro Samurai	Namco-Bandai	PS3/360	50 €	USA	im Handel
Deadly Creatures	THQ	Wii	40 €	USA	9. Februar
Demon's Souls	From Software	PS3	60 €	Japan	5. Februar
Dragon Quest V: Hand of the...	Square Enix	DS	35 €	USA	17. Februar
Mario & Luigi RPG 3!!	Nintendo	DS	45 €	Japan	11. Februar
Legacy of Y's: Books I & II	Atlus	DS	40 €	USA	10. Februar
OneChanbara: Bikini Zombie...	D3	360/Wii	40 €	USA	10. Februar
Retro Game Challenge	Xseed	DS	30 €	USA	10. Februar
Ryu ga Gotoku 3 (Yakuza 3)	Sega	PS3	60 €	Japan	26. Februar
Star Ocean: 2nd Evolution	Square Enix	PSP	40 €	USA	im Handel

Wie schnell bist du?

ZEITVERTREIB • Buttonklopfer aufgepasst! Mit Hudsons 'Shooting Watch' könnt Ihr endlich messen, wer den schnellsten Zeigefinger hat. Zehn Sekunden lang registriert das schmucke Gerät, wie oft Ihr die Actiontasten pro Sekunde drücken könnt – echte Joypad-Artisten kommen auf annähernd 200 Anschläge. Beim Importhändler www.ncsx.com ersteht Ihr das Kästchen mit der Hudson-Biene für knapp 20 Euro; und wenn die Finger wund sind, dann benutzt es einfach als (Stopp-)Uhr.



IMPORT-TICKER »

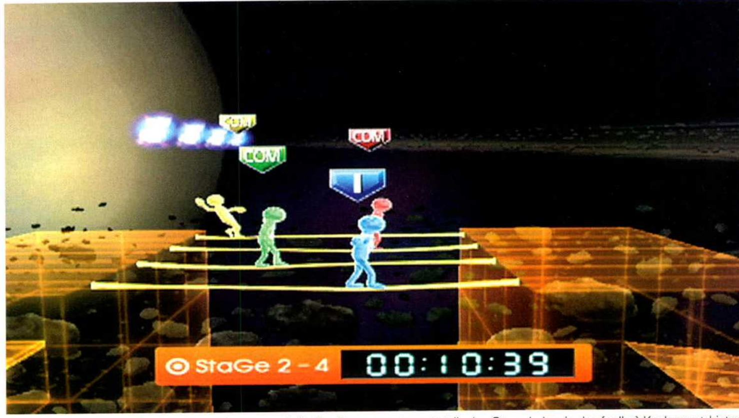
+++ Bioware-Ware: Der amerikanischen Gamestop-Kette zufolge erscheint bereits am 10. Februar für schlappe 20 Dollar eine 2-Disc-Edition des SciFi-Rollenspiels "Mass Effect" – auf der Bonusscheibe warten u.a. eine Dokumentation, Musikstücke und Bildergalerien. +++

+++ Megaseller: Der für den 16. April datierten japanischen Blu-ray des "Final Fantasy"-Films "Advent Children" wird eine Demo von "Final Fantasy XIII" beiliegen; zeitgleich erscheint ein Bundle inklusive 'Cloud Black'-Version der PS3-Konsole. +++

Let's Tap

Wii **Geschicklichkeit** 

Ein Spiel, das selbst ein Pinguin steuern könnte – so wird das erste Wii-Projekt von Sonic-Erfinder Yuji Naka beworben. Vor knapp drei Jahren gründete Segas Vorzeige-Gamedesigner ein eigenes Entwicklerstudio namens Prope. Mit "Let's Tap" erschien im Dezember dessen erster Titel, der mit einer innovativen Steuerung aufwartet – gelenkt wird nämlich, ohne einen Controller in der Hand zu halten (siehe Kasten unten).



Wii Tippt während des Balancierens behutsam auf die Tap-Box – sonst geratet Ihr ins Straucheln wie der (gelbe) Konkurrent hinten.

Trommeln ohne Trommel

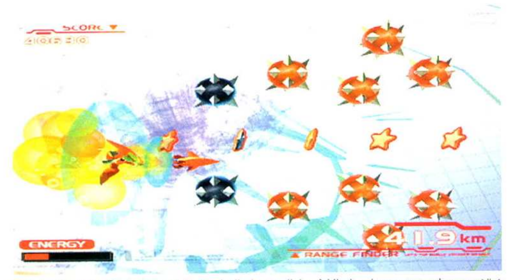
Die Minispielsammlung ist weiteres Wasser auf den Mühlen der Casual-Welle, denn alles, was Ihr im Spiel tun müsst, ist, auf einen kleinen Pappkarton zu trommeln. Der Bewegungssensor der Remote erkennt exakt die Intensität der Klopferei und setzt die Schwingungen in Spielbewegungen um. Entsprechend erklärt sich die oben genannte Werbezeile mit dem Pinguin – die Bedienung ist derart intuitiv, dass selbst Tiere keine Probleme mit der Steuerung hätten.

Mit vier Minispielen ist der Umfang dürftig ausgefallen, dafür sind alle Disziplinen recht unterschiedlich. Ein 'Visualizer'-Modus bietet zudem einige nette grafische Spielereien, die kein Spielziel verfolgen. So löst Ihr durch Trommeln ein Feuerwerk über japanischen Städten aus, malt Schriftzeichen und tippt Kringel auf eine Seeoberfläche, um Fische anzulocken.

Der 'Tap Runner' ist ein von links nach rechts laufendes Hindernisrennen mit 16 Strecken. Prasselt mit Euren Fingern gleichmäßig auf den Pappkarton und Euer neonfarbenes Strichmännchen fängt an zu joggen. Mit harten Schlägen hüpft Ihr über Hindernisse, im Takt trommelnd löst Ihr Miniaufgaben wie Ballons aufpusten. Der 'Rhythm Tap' nutzt Euer Taktgefühl für ein "Guitar Hero" -inspiriertes Musikspielchen. Tippt im rechten Moment, wenn es die Symbole auf dem Bildschirm von Euch verlangen. Das Nachspielen von 16 japanischen Popsongs inklusive des eingängigen Titeltracks ist zwar auf eine Notenspur begrenzt, macht aber aufgrund des Trommelansatzes nicht minder Spaß. Zudem wartet auf Import-Fans eine Jenga-Version, in der Ihr aus einem Turm nacheinander Bauteile herausklopft. Das vierte Minispiel ist ein futuristischer Side-scrolling-Shooter, in dem Ihr Euch einen Weg durch Steinhaufen und Stachelkugeln ballert. Alle Spiele zockt Ihr mit bis zu drei menschlichen Konkurrenten, dann entfallen entsprechend die fordernden CPU-Gegner.

Das innovative Spielsystem funktioniert tadellos und die stylische Optik passt wunderbar ins Gesamtkonzept. Trotzdem bieten die Minigames unterm Strich zu wenig Substanz, um nachhaltig ans Pad zu fesseln. *pu*

Testmuster von Play-Asia.com



Wii Im Shooter-Minispiel weicht Ihr (teils beweglichen) Hindernissen aus oder zerstört diese mittels Raketenbeschuss – sammelt zudem Boni wie Unverwundbarkeit.



Wii Erzeugt Kringel auf der Wasseroberfläche und lockt vielfältige Bewohner des nassen Elements an – Fische, Insekten, aber auch Schildkröten und später sogar Wale.

DAS IST DRIN UND SO SPIELT SICH DER 'KLOPFER'



Die Idee zu "Let's Tap" kam Yuji Naka durch Beobachtung im Alltag: Trommelt nicht jeder gern mit seinen Fingern auf Tischen, Stuhllehnen oder Hosenbeinen? Im Spiel zu dieser 'Freizeitbeschäftigung' hämmert Ihr auf den sogenannten Tap-Boxen – zwei dieser faltbaren Pappschachteln befinden sich im Lieferumfang. Ihr spielt nicht direkt mit der Remote, stattdessen legt Ihr sie umgedreht auf die Tap-Box (jede andere Schachtel erfüllt übrigens den gleichen Zweck). Der Bewegungssensor der Wii-Fernbedienung erkennt die Vibrationen während des Trommelns. Durch rhythmisches Tippen lasst Ihr beispielsweise eine Spielfigur laufen, starkes Klopfen löst einen Sprung aus.

Entwickler **Prope, Japan**
Hersteller **Sega**
D-Termin **2009**

» neues Steuerungskonzept, das den Controller (fast) vollständig ersetzt
» 5 unterschiedliche Minigames, die ein Vollpreis-Spiel nicht rechtfertigen

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**71**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

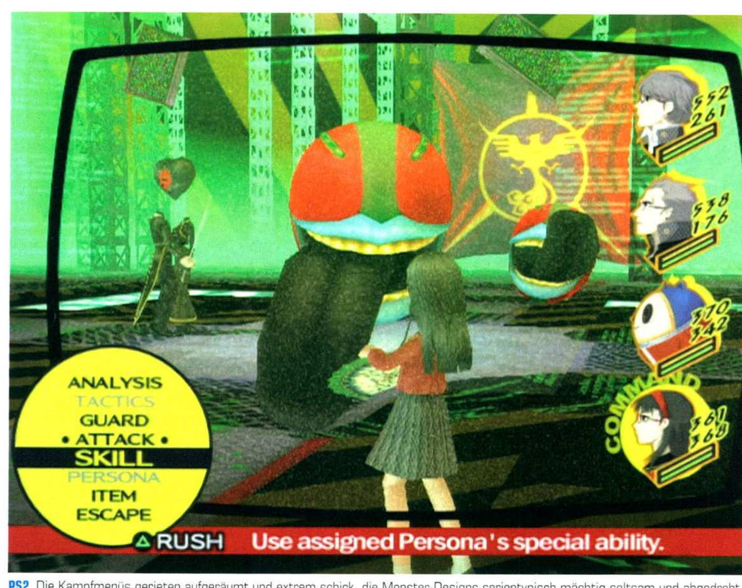
FAZIT » Eine innovative und erstaunlich gut funktionierende Steuerung scheitert am mäßigen Umfang – Spaß macht es trotzdem.

Shin Megami Tensei: Persona 4

PS2 Rollenspiel 

Auf dem Land ist nichts los? Von wegen! Kurz nachdem Ihr in "Persona 4" zu Eurem Onkel ins abgelegene Inaba gezogen seid, häufen sich unerklärliche Ereignisse. Eine Mordserie erschüttert die kleine Stadt und Ihr stellt fest, dass Ihr durch den Fernseher eine seltsame Welt betreten könnt. Schnell findet Ihr heraus, dass zwischen der TV-Welt und den Morden eine Verbindung besteht, und macht Euch gemeinsam mit Freunden daran, das Geheimnis aufzuklären und weitere Morde zu verhindern. Hilfreich sind dabei die Personas – Aspekte der Persönlichkeiten der Helden, die sich im Kampf in mächtigen Spezialattacken manifestieren und zu neuen, mächtigeren Personas kombiniert werden können.

Aber "Persona 4" ist mehr als nur ein Mystery-Thriller. Nebenbei gilt es auch den Alltag eines durchschnittlichen japanischen Schülers zu meistern: Da wird die Schulbank gedrückt, Ihr hängt mit Freunden herum, tretet verschiedenen Clubs bei oder nehmt einen Nebenjob an, um die Kasse aufzubessern. Das Alltagsleben ist in Inaba kein reiner Selbstzweck, geknüpfte Freundschaften schlagen sich in Euren 'Social Links' nieder. Ohne die wird es schwierig, neue Personas zu erschaffen. Gemeinsam mit dem frischen Alltags-Setting ist es gerade diese elegante Verzahnung der verschiedenen Spielelemente, die "Persona 4" so wohltuend von der heute meist recht generischen RPG-Konkurrenz abgrenzt.



PS2 Die Kampfmenüs gerieten aufgeräumt und extrem schick, die Monster-Designs serientypisch mächtig seltsam und abgedreht.



PS2 Gelungene Attacken werden mit ordentlich Pyrotechnik untermalt. "Persona 4" ist kein Technikmonster, aber ansehnlich.



PS2 Im Kampf gilt es, die Elementar-Schwächen der Gegner zu nutzen – sind sie erschöpft, bekommt Ihr eine Extra-Attacke.

Dungeons im TV

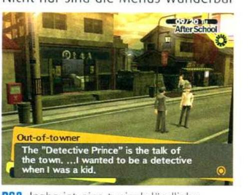
Die klassischen Rollenspiel-Elemente – Dungeons durchforsten, Monster hauen, Schätze suchen – finden in der TV-Welt statt: Anstatt wie im direkten Vorgänger nur ein riesiges Labyrinth zu durchkämmen, habt Ihr es in "Persona 4" mit mehreren überschaubareren Dungeons zu tun. Aber auch die werden nach dem Zufallsprinzip generiert, so dass kein Besuch dem anderen gleicht. Monster sind stets sichtbar, mit einem gezielten Schlag sichert Ihr Euch im folgenden Kampf die Initiative. Größte Neuerung im Vergleich zum Vorgänger: Endlich dürft Ihr Eure ganze Truppe individuell befehligen, nicht nur Euren Helden. Alternativ könnt Ihr aus einer von mehreren KI-Einstellungen wählen. Dabei wird Bedienungskomfort groß geschrieben. Nicht nur sind die Menüs wunderbar aufgeräumt und übersichtlich, auch in Sachen Präsentation zieht Atlus alle Register. Selten haben wir so stilsicher präsentierte Menübildschirme gesehen.

Auch wenn der japanische Schulalltag für den westlichen Spieler exotisch scheint, ist die Identifikation mit den jugendlichen Protagonisten stark. Jede Figur hat Stärken und Schwächen, die sie interessant machen. Die Aussicht, die Freundschaft zu einem Mitschüler oder einer Mitschülerin zu vertiefen, belohnt mehr als in manch anderem RPG ein kompletter Levelanstieg. Ehe Ihr Euch verseht, nähert sich der Stundenzähler dem dreistelligen Bereich, ans Aufhören ist trotzdem nicht zu denken: Irgendetwas gibt es in Inaba immer zu tun. "Persona 4" zeigt eindrucksvoll, dass in der PS2 noch Leben steckt – ein so originelles und stilsicheres RPG sucht man auf den aktuellen Konsolen vergeblich. *tn*

Testmuster von Play-Asia.com



PS2 Freizeitstress: Auch nachmittags wollen Eure Freunde Aufmerksamkeit.



PS2 Inaba ist eine typisch ländliche Kleinstadt irgendwo in Japan.

Entwickler	**Atlus, Japan**
Hersteller	**Atlus**
D-Termin	**1. Quartal**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- » spannender Mystery-RPG-Thriller
- » hervorragende englische Synchro
- » Special-Edition mit Artbook & Musik-CD

SPIELSPASS 

Singleplayer	**8 von 10**
Multiplayer	**–**
Grafik	**7 von 10**
Sound	**9 von 10**

85

FAZIT » Stilsicher, mysteriös, durchdacht: "Persona 4" zeigt, dass weder Japan-RPGs noch PS2 zum alten Eisen gehören.

Shin Megami Tensei

Seit einigen Jahren erscheint immer mal wieder ein Spiel dieser Serie in Europa – aber was hat es mit der Reihe eigentlich auf sich?

Im Jahre 1987 erschien über Namco das Famicom- (bzw. NES)-Rollenspiel "Digital Devil Monogatari: Megami Tensei". Dessen Motto: Schluss mit Fantasy, weg mit Drachen, Breitschwertern und entführten Prinzessinnen. Held des Dungeon-Crawlers aus Ego-Sicht ist ein Hacker, der aus Versehen ein Programm schrieb, mit dem er fiese Dämonen über seinen Computer in die Welt ruft. Gemeinsam mit Freundin Yumiko durchkämmt er nun den Daedalus-Turm, um das Übel zu beseitigen. Nicht nur der ungewöhnliche, auf einem Roman der Autorin Aya Nishitani basierende Plot, auch die für damalige Zeiten enorm hohe Komplexität des Titels sorgten in Japan für Aufmerksamkeit. Schnell erschien ein Nachfolger mit post-apokalyptischem Setting. Als die Serie unter dem neuen Titel "Shin Megami Tensei" schließlich auf 16-Bit umstieg, wechselte auch der Publisher. Ab diesem Zeitpunkt war die unter Anhängern gerne als "Megaten" bezeichnete Reihe das Aushängeschild von Atlus und konnte einen treuen Fankreis um sich scharen.



Das NES-Spiel "Megami Tensei" war ein Dungeon-Crawler aus der Ego-Sicht.

Nur für Japan?

Freilich war das vorerst nur in Japan der Fall. Mit Nintendos damaliger Zensur-Politik hatten die Spiele mit ihren unzähligen religiösen Anspielungen und recht erwachsenen Thematiken keine Chance auf einen West-Release: Wenn am Anfang von "Shin Megami Tensei" eine gekreuzigte, gesichtslose Gestalt von einem Monster angegriffen wird, stand eine USA-Veröffentlichung gar nicht erst zur Debatte. Erst Mitte der 90er-Jahre wandelte sich das Klima: Mit der PSone kamen ältere Spieler an Bord, Atlus wagte den Sprung ins kalte Wasser und mit "Revelations: Persona" erschien erstmals ein "Megaten"-Titel in den USA. Der war zwar schwerfällig, kompliziert, grafisch unspektakulär und an vielen Stellen stark geschnitten und verändert, trotzdem konnte er auch im Westen eine kleine Fangemeinde um sich scharen.

Was bedeutet Shin Megami Tensei?

Wörtlich übersetzt heißt "Megami Tensei" Wiedergeburt der Göttin – passend, war Heldin Yumiko aus dem ersten Teil der Reihe doch die Reinkarnation der japanischen Göttin Izanami. Und auch wenn nicht in jedem Teil der Reihe eine japanische Göttin wiedergeboren wird, so sind die starken weiblichen Charaktere doch ein klassisches Element der Reihe. Das Präfix "Shin", das der ersten SNES-Episode vor den Titel gestellt wurde, ist weniger spektakulär: Es ist in etwa das Äquivalent zum "Super", das im Westen oft vor den Namen zahlreicher Spiele stand.

"Megaten"-Spiele erschienen auf vielen Plattformen, aber fast nur in Japan.

Durchbruch im Westen

Und so sehr die sich darüber ärgerte, dass die Saturn-Episoden nicht lokalisiert wurden und die erste Hälfte des in zwei Spiele geteilten "Persona 2" ebenfalls in Japan blieb, so sehr freuten sich die Fans über die weit kompetentere Übersetzung des zweiten Teils "Persona 2: Eternal Punishment". Auf der PS2 wurde die Reihe endgültig im Westen etabliert: Da der Käuferkreis mittlerweile groß genug war, dass die Lokalisationen lohnten, erschien mit "Shin Megami Tensei: Lucifer's Call" (in den USA "Nocturne") die erste reguläre "Megaten"-Episode und schaffte es sogar nach Europa! Klar, die "Megaten"-Reihe ist lang, verworren und komplex und lange nicht so üppig präsentiert und zugänglich wie der Gassenhauer "Final Fantasy". Aber jeder RPG-Fan, dem der Sinn nach origineller, frischer Kost steht, sollte einmal in die Serie hineinschnuppern. Einen idealen Einstieg bietet das günstig zu bekommende "Persona 3 FES" oder das links getestete "Persona 4". *tn*



Die erste Hälfte von "Persona 2" (PSone) erschien unter dem Titel "Innocent Sin" nur in Japan – im Netz ist seit Kurzem ein Übersetzungs-Patch zu finden.

Serien-Check

20 Hauptspiele, die sich der "Shin Megami Tensei"-Reihe zuordnen lassen, sind bis heute in Japan erschienen – davon haben es bisher 7 nach Europa geschafft, ein paar mehr bis in die USA. Die komplette Saga umfasst unsere chronologisch angeordnete Liste allerdings nicht: Die Aufzählung aller Spin-Offs und weiterer Nebenreihen würde jeden Rahmen sprengen.

	NAME	SYSTEM
🇯🇵	Digital Devil Monogatari: Megami Tensei	NES, PC88, MSX
🇯🇵	Digital Devil Monogatari: Megami Tensei 2	NES
🇯🇵	Kyuuyaku Megami Tensei (Remake)	SNES
🇯🇵	Shin Megami Tensei	SNES, PCE CD, Mega-CD, PSone, GBA
🇯🇵	Shin Megami Tensei 2	SNES, PSone, GBA
🇯🇵	Shin Megami Tensei If...	SNES, PSone
🇯🇵	Shin Megami Tensei: Devil Summoner	Saturn, PSP
🇯🇵	Devil Summoner: Soul Hackers	Saturn, PSone
🇺🇸	Revelations: Persona	PSone
🇯🇵	Persona 2: Innocent Sin	PSone
🇺🇸	Persona 2: Eternal Punishment	PSone
🇯🇵	Shin Megami Tensei NINE	Xbox
🇪🇺	Shin Megami Tensei 3: Lucifers Call	PS2
🇪🇺	Shin Megami Tensei : Digital Devil Saga	PS2
🇪🇺	Shin Megami Tensei : Digital Devil Saga 2	PS2
🇪🇺	Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs The Soulless Army	PS2
🇪🇺	Persona 3	PS2
🇪🇺	Persona 3 FES	PS2
🇯🇵	Devil Summoner: Kuzunoha Raidou tai Abaddon Ou	PS2
🇪🇺	Persona 4	PS2

Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes

Wii Beat'em Up



Wii Volle Kanne: Chun-Li und Ryu haben ihre Hyper Combos vereint und machen Tatsunoko-Kämpfer Karas die Hölle heiß: Manchmal wird der Bildschirm zum Farbenmeer.



Wii Wer braucht schon Teams? Der Mech aus "Lost Planet" (sowie sein Tatsunoko-Gegenspieler) ist haushoch und nimmt es im Alleingang mit der Konkurrenz auf.

Capcom scheint nicht nur mit "Street Fighter IV" (Test auf Seite 46) ehemalige Prügel-Orgien in 3D zu reanimieren. Kenner von Titeln wie "X-Men vs. Street Fighter" oder "Marvel vs. Capcom" fühlen sich hier sofort heimisch. Statt amerikanischer Superhelden kreuzen dieses Mal jedoch die Stars des japanischen Anime-Studios Tatsunoko die Wege von Capcoms Videospielhelden. Anders als in Bitmap-Duellen früherer "Vs. Capcom"-Prügler geben sich hier polygonale 3D-Recken in schickem Cel-Shading gegenseitig eins auf die Nuss. Spielerisch bleibt alles beim Alten: Stellt aus den 18 Charakteren (plus freispielbarem Gaststar Viewtiful Joe) ein Duo zusammen und beharkt gegnerische Teams in klassischer 2D-Kampfmechanik. Gemäß der "Vs."-Serientradition greift Ihr auf Combos und Special Moves zurück, um die ellenlangen Lebensleisten beider Gegner klein zu kriegen. Der nicht aktive Teamkollege wird eingewechselt oder zu Hilfe gerufen. Das serientypische Kampfsystem wurde nochmals vereinfacht: Drei Standard-Angriffe dienen als Basis für Combos und leicht ausführbare Special Moves. "Street Fighter"-Veteranen kommen sofort zurecht, großzügiges Timing beschert auch Neulingen bald die ersten Hyper Combos. Zur Auflockerung absolviert Ihr mit einigen Charakteren nette Bonusspiele. Gespielt wird wahlweise mit quer gehaltener Remote, Remote und Nunchuk, Classic- oder GameCube-Controller. Grafisch kann sich die 2D-Klopperei im 3D-Gewand sehen lassen: Vor stimmig wirkenden Anime-Hintergründen sorgen die Kämpfer mit Feuerbällen und Combos für ein buntes Effektgewitter und gefallen mit witzigen Moves und Animationen. Der Anspruch eines "Street Fighter IV" wird trotz Kontermöglichkeit und Schadensverstärker nicht erreicht, Anime-Fans freuen sich dafür auf flotte Kampfduelle mit Freunden. *ma*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com





Wii Minispiele für vier Spieler lockern den Prügelalltag auf. Chun-Lis eigenwillige Bildhauerkunst erinnert an ehemalige "Street Fighter II"-Bonusrunden.

Entwickler **Eighting, Japan**
Hersteller **Capcom**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **4 Spieler, Sprache: japanisch, Text: japanisch**

» 18 Charaktere
» 9 freispielbare Mini-Spiele

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**70**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Effektgeladene Teamprügelei mit Capcom-Haudegen, japanischen Anime-Stars und seichtem Kampfsystem.

Moon



DS Action-Adventure



Der titelgebende Erdtrabant ist düsterer Schauplatz des neuesten Projekts der "Dementium"-Macher. Das Horror-Adventure beeindruckte uns in Ausgabe 01/09 mit toller Grafik und verstörenden Zwischensequenzen, erscheint hierzulande aber reichlich verspätet erst Ende Februar.

Nicht weniger atmosphärisch und auch technisch eine Wucht für DS-Verhältnisse ist der SciFi-Rätselshooter "Moon". Als Einsatzleiter einer Spezialeinheit für extraterrestrische Zwischenfälle werdet Ihr auf den Himmelskörper gerufen, um den Fund außerirdischen Materials zu untersuchen. Schnell seid Ihr allein unterwegs – eine unbekannte Macht tötet alle Teammitglieder.

Der Fokus des spannenden Adventures in Ego-Sicht liegt auf der Erkundung von unterirdischen Ganganlagen. Enge Korridore wechseln sich mit ausladenden Hallen ab, die von Robo-Wächtern beschützt werden. Die Gefechte sind dank gefundener Alienwaffen mit gefühlten unendlich Schuss ebenso wenig ein Problem wie die zahlreichen Schalterrätsel, die sich schnell wiederholen. *pu*



DS Die Zwischensequenzen in Spielgrafik untermalen kinoreif die SciFi-Story.



DS Gelegentliche Bosskämpfe gegen Robo-Gegner sind taktisch fordernd.

Entwickler **Renegade Kid, USA**
Hersteller **Mastiff**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch Text: englisch**

» zahlreiche Zwischensequenzen mit Sprachausgabe

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**79**
Multiplayer	–	
Grafik	9 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Erwachsener Mix aus Shooter und Adventure mit starker Technik, aber auch Wiederholungen im Leveldesign.

Dissidia: Final Fantasy

PSP Beat'em-Up 



PSP Experimentiert mit den Skills, um Eure optimale Moveliste zu erstellen: Jedes Manöver wird mit individuellen Special-FX aufwändig in Szene gesetzt.

Nach ihrem Gastauftritt in "Ehrgeiz" (PSone) bekommen die "Final Fantasy"-Helden ein eigenes Prügelspiel auf den Leib geschneidert: In "Dissidia" erobert und trainiert Ihr 22 Krieger wie Squall Leonheart, Sephiroth und Zidane Tribal, welche die zerstrittenen Götter Cosmos und Chaos in die Schlacht um die Welt schicken. In den 15 Kapiteln des Story-Modus zieht Ihr rundenweise durch Brettspiel-artige Labyrinthe, um Items zu bergen sowie Zufalls- und Storykämpfe einzuleiten. Für diese dürft Ihr Eure Helden individuell ausrüsten und mit den zahlreichen Skills optimieren. Da Equipment-Icons und Statustabelle alle Veränderungen anzeigen, gelingt dies auch ohne Japanisch-Kenntnisse. Alternativ dürft Ihr Colosseum- und Quick-Kämpfe austragen sowie im Netzwerkmodus On- und Offline-Matches starten.

Arenaduelle

Das ungewöhnliche Kampfsystem ist einfach zu bedienen, erfordert aber viel Experimentiergeist: Niederschläge gelingen nur mit einer Angriffstaste, deren Effekt je nach Situation und Stellung zum Gegner variiert – im umfangreichen Customise-Menü gibt es für jede Möglichkeit einen entsprechenden Skillslot. Zudem nutzt Ihr Brave-Angriffe, welche den Kampfgeist und damit die Durchschlagskraft der feindlichen Manöver einschränken. Selbige dürft Ihr natürlich auch blocken oder ihnen ausweichen: In den 3D-Arenen kann man den Kontrahenten dank Autofokus umkreisen, mit Sprüngen aus der Gefahrenzone entkommen und per Knopfdruck über Stangen rutschen oder Wände laufen. Airdash, Regen-Zauber und Ausweichschritt erlernen die Helden ebenfalls, außerdem lassen sich die "Final Fantasy"-typischen Summons beschwören. Die FX-gespickte Grafik macht "Dissidia" zur spektakulärsten PSP-Keilerei, die sich durch die vielfältige Charakteroptimierung obendrein auch noch reichlich taktisch spielt. Ohne japanische Sprachkenntnisse artet das Trainieren der Figuren allerdings zum Ratespiel aus, weil man Effekt und praktischen Nutzen jedes Manövers im Kampf ausprobieren muss. Importfans sollten deshalb die US-Version (2. Quartal) abwarten. *oe*



PSP Hier springt Ihr mit der Arena-Taste von Plattform zu Plattform, sobald der gelbe Pfeil erscheint. Dank Autofokus bleibt der Feind immer im Blickfeld.



PSP Im Story-Modus durchwandert Ihr Kapitelkarten, öffnet Schatzkisten und fordert allerhand Feinde zum Duell.



PSP Cloud voll trainiert: Im Customize-Menü dürft Ihr Ausrüstung und Fähigkeiten für jede Figur einstellen.

Entwickler	**Square Enix, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
D-Termin	**nicht bekannt**

- 22 berühmte "Final Fantasy"-Kämpfer
- massig Ausrüstung und komplexe Trainingsmöglichkeiten
- Netzwerkkämpfe on- und offline

SPIELSPASS **82**

Singleplayer	**8 von 10**
Multiplayer	**8 von 10**
Grafik	**9 von 10**
Sound	**7 von 10**

FAZIT » Griffige Action-Duelle mit taktischem Charaktertraining. Die leichte Bedienung lockt auch Prügelspiel-Neulinge.

Hakuna Matata (Afrika)

PS3 Simulation 



PS3 Vorsicht! Zusammenstöße mit Tieren werden getadelt, jedoch nicht bestraft.



PS3 Blick durch die Kameralinse: Wenige Meter vor uns tapst ein wunderschönes Impala durchs Grün – schnell via Kreis-Taste fokussieren und abdrücken!

Lange hat es gedauert, endlich ist sie in der M!-Redaktion angekommen – die chinesische Version der PS3-Fotosafari "Afrika". Außerhalb Japans (aber innerhalb Asiens) trägt das Spiel den Namen "Hakuna Matata" und wird mit englischen Bildschirmtexten und sogar teils englischer Anleitung ausgeliefert. Natürlich ist auf der Blu-ray-Scheibe wie üblich kein Regionalcode – einer gemütlichen Import-Safari steht also nichts mehr im Wege.

Wir starten im Basislager inmitten der Savanne und bereiten uns auf den Fototrip vor. Zuerst checken wir die E-Mails – hier tummeln sich die Fotoaufträge und Informationen über neues Equipment, das entweder im Shop erhältlich ist oder gratis geliefert wird; u.a. Fotoapparate, ein Fernauslöser, bessere Objektive oder ein Zelt für die Nacht im Freien. Dann geht es an die frische Luft: Während wir in den ersten Missionen – zum knipsenden Beifahrer degradiert – vorgegebenen Routen folgen, steht uns bald die Welt offen. Wir düsen am Steuer des Jeeps über üppiges Grasland oder wandern gemächlich durch Wüsten und Sümpfe; je mehr Aufträge wir erfüllen, desto mehr Gebiete werden freigeschaltet.

Paparazzo der Tiere

Die Missionen Eurer Auftraggeber fallen erfreulich variabel aus – obwohl echte Adventure-Elemente wie im Wii-Tauchspaß "Endless Ocean" fehlen. Mal sollt Ihr das Antlitz eines Zebras auf Speicherkarte bannen, mal hoch in die Wipfel eines Baumes kraxeln und einer Giraffe ins Gesicht knipsen. Weitere Beispiele gefällig: Fotografiert Elefanten bei der Morgendusche, Strauße beim Balztanz, Geparden oder Wildhunde bei der Jagd oder lockt Erdmännchen aus dem Bau – obwohl einige Tiere sehr scheu sind, geht Ihr nur selten leer aus, zumal Eure Fotos meist sehr wohlwollend bewertet werden.

Die Steuerung ist stets simpel, bei schnellen Schnappschüssen aber etwas träge. Fotofanatiker freuen sich über viele Einstellungen (Verschlusszeit, Blendenöffnung) und so manche Funktion aus Sonys Alpha-Kameraserie (z.B. Eye-Start). Neigt Ihr den Controller zur Seite, wechselt das Foto-Format – Sixaxis sei Dank.

In der heilen "Hakuna Matata"-Welt mit ihren hübschen Tieren und malerischen Sonnenuntergängen lauern auch Spaßbremsen – eine Sprachausgabe fehlt, dafür gibt es lange Ladezeiten. Wer Geduld mitbringt und sich an manch drögem Anfahrtsweg nicht stört, der verlebt außergewöhnliche Stunden. *ms*

Testmuster von ACME • www.acme-online.nl

Entwickler **Rhino Studios, Japan**
Hersteller **Sony**
D-Termin **nicht geplant**

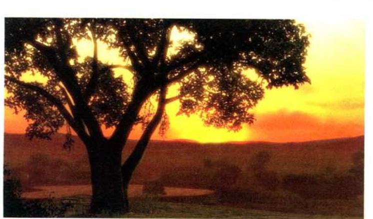
Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

- 60 verschiedene Tierarten
- komplett friedlich & (einsteiger-)freundlich
- kleines Tierlexikon integriert

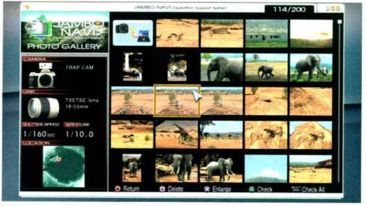
SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**75**
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Entspannung vor der HD-Glotze: gelungene Fotosafari mit toll animierten Tieren, ordentlich Umfang und simpler Bedienung.



PS3 Solch prachtvolle Fotografien sind möglich, wenn sich die afrikanische Abendsonne mit dem Horizont vermählt.

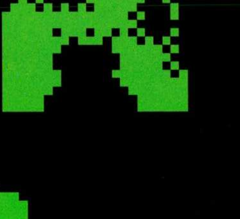


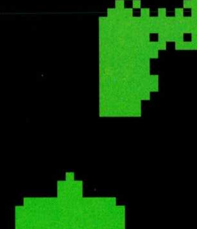
PS3 In der 'Photo Gallery' betrachtet Ihr neue Bilder oder löscht verkorkste Aufnahmen – 200 davon könnt Ihr speichern.


PLAY MORE & PAY LOW
>>CHECK OUR SITE FOR RELEASE DATES!<<
AFRO SAMURAI
ACME
THE RPG EXPERTS B.V.
Phone 0700 84342637
Tyrellsestraat 13
6291 AK Vaals
Netherlands
STREET FIGHTER IV
COLLECTOR'S EDITION
USA EXCLUSIVE
WWW.ACME-ONLINE.NL
© 2006 TAKASHI OKAZAKI, GONZO / SAMURAI PROJECT, ©NAMCO BANDAI Games America Inc, ALL RIGHTS RESERVED
WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT.


WIR SIND SPACE INVADERS







1

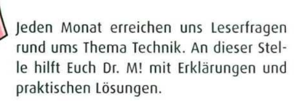
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66
67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88
89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

01-33 » Space Invaders '95 – The Attack of the Lunar Loonies (Arcade)
34-41 » Space Invaders DX (Arcade)
42-48 » Return of the Invaders (Arcade)
49-79 » Super Space Invaders '91 (Arcade)
83-85 » Space Invaders II (Arcade)
86-88 » Space Invaders Part 2 (Arcade)
89-96 » Space Invaders (Game Boy)
89-99 » Space Invaders (Arcade)

CREDIT 02

TECHNIK

Frag Dr. M!



Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.



Orientierungslos in Home

In Ausgabe 02/09 habe ich gelesen, dass es in "PlayStation Home" auch Räume für "Siren" und "Far Cry 2" gibt, allerdings nicht in Europa. Wann erscheinen die Räume endlich bei uns oder gibt es eine Möglichkeit, da irgendwie reinzukommen? Zweitens: Seit Kurzem gibt es ja die 'Red Bull'-Insel, doch wie kann ich da herumfliegen?

Jonathan Dennis, via E-Mail

Wann bei uns die Räume zur Verfügung stehen, ist unbekannt. Allerdings kannst Du auch als Europäer ins amerikanische bzw. japanische "Home" gelangen: Zunächst erstellst Du einen neuen Benutzer im System-Menü. Dann legst Du ein neues Konto im PlayStation Network an. Bei 'Land/Region' gibst Du USA bzw. Japan an. Nun brauchst Du eine gültige E-Mail-Adresse – am besten von einem Web-Dienst (z.B. web.de). Schließlich gibst Du eine Adresse im jeweiligen Land an – wichtig dabei ist eine gültige Postleitzahl. Nach der Anmeldung hast Du neben "Home" auch Zugriff auf den PlayStation Store der jeweiligen Region.

Zur 'Red Bull'-Insel: Stell Dich direkt vor das blaue Red-Bull-Flugzeug (siehe Bild oben) und schalte die Kamera auf die nahe Ansicht (R3-Taste). Erst dann kannst Du Dich per X-Taste in die Lüfte schwingen.



Kratzfest?

Machen Kratzer speziell auf DVDs der Xbox 360 echt mehr Probleme als z.B. bei Wii- und PS3-Spielen?

Stefan Thomsen, Kiel

Nicht unbedingt: Bei der Kratzer-Empfindlichkeit gleichen sich die Datenträger bei Xbox 360 und Wii, weil sie auf demselben Speichermedium (DVD) basieren. PS3-Spiele auf Blu-rays sind dagegen widerstandsfähiger, da sie eine härtere Schutzschicht ("Durabis") als DVDs besitzen. Allerdings spielt das Abspielgerät eine gehörige Rolle. Selbst Konsolen desselben Typs besitzen eine verschieden gut funktionierende Fehlerkorrektur bei Kratzern. Habt Ihr Probleme beim Abspielen, stellt die Konsole senkrecht bzw. legt sie waagerecht hin. Entfernt aber vorher die Disc! Übrigens rät Microsoft dringend davon ab, die Xbox 360 im laufenden Betrieb zu bewegen. Der Laser-Kopf im Laufwerk könnte nämlich unschöne Kratzer in die Disc ritzen.



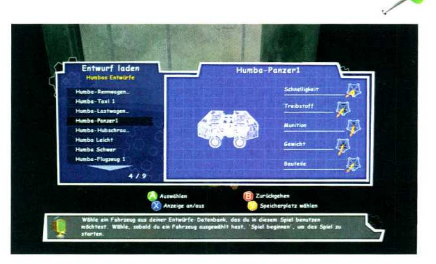
Fuzzel-Schrift

Nützt ein RGB-Kabel, um die kleine Schrift z.B. bei einem indizierten Zombie-Titel oder "Banjo Kazooie: Schraube locker" (beide Xbox 360) auf einem Röhren-TV besser darzustellen?

Stefan Thomsen, Kiel

Das Problem mit unleserlichen, weil zu kleinen Schriften (rechts) taucht immer wieder auf. Neben den erwähnten Titeln zählt auch das virtuelle Handy-Display in "GTA IV" zu den Negativbeispielen. Spieleentwickler legen ihre Titel auf HD-Auflösungen aus und vernachlässigen manchmal die PAL- bzw. NTSC-Standardauflösung. Zumindest bei "Banjo Kazooie: Schraube locker" besserte Rare die unleserliche Schrift durch einen Patch aus.

Mit einem RGB-Scartkabel bekommst Du im Vergleich zu einer S-Video- bzw. Composite-Strippe ein schärferes Bild. Siehe auch M!-Ausgabe 11/08 Seite 104. Dennoch hilft das bei manchen winzigen Bildschirmtexten wenig.



DR. M! GLOSSAR

BLU-RAY » Als Nachfolger der DVD besitzen Blu-ray-Datenträger ein Fassungsvermögen von 25 GB pro Datenschicht. Auf Film-Discs sind Hollywoodstreifen meist mit 1080p-Auflösung vorhanden. Als einzige Konsole nutzt die PS3 Blu-rays als Datenträger.

DVD » Vorrangig ein Medium für Filme in Standardauflösung findet die DVD auch als Datenträger für Xbox 360 und Wii Verwendung. Wegen der eingeschränkten Kapazität von 4,7 GB pro Schicht mussten bereits manche Entwickler ihre Xbox-360-Spiele auf mehrere DVDs aufteilen.

PLAYSTATION HOME » Der im Dezember gestartete Service bietet für PS3-Zocker einen kostenlosen virtuellen Treffpunkt mit verschiedenen Lokalitäten. "Home" ist derzeit noch im Beta-Status, besitzt aber bereits kostenpflichtige Artikel wie Kleidung und Möbel.

BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:

Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

WAS IST WAS?

Auch Capcom setzt bei "Resident Evil 5" Havok für eine realistische Physik ein.

Havok

Spielerische Physik – Teil 1

Den meisten Videospielern ist die Quake- oder Unreal-Engine ein Begriff. Viele haben bereits bewusst oder unbewusst einen darauf basierenden Titel gezockt – sei es "Half-Life", "Counterstrike" oder "Unreal". Doch mit voranschreitender Technik veralten diese Engines schnell. Dennoch schaffte es eine Middleware, seit nun zehn Jahren in der Spielentwicklung allgegenwärtig zu sein.

Die irische Firma Havok entwickelte 1998 Software für Physik-Simulationen, die erstmals 2000 auf der Game Developers Conference vorgestellt wurde. Seitdem fand Havok Physics in über 200 Spielen wie "Halo", "Resident Evil 5" oder "Fallout 3" Verwendung. Die Grundidee hinter Havok ist die Simulation physikalischen Verhaltens. Aktuell liegt Havok Physics in der Version 6.0 vor und wird vom Hersteller für nichtkommerzielle PC-Projekte frei zur Verfügung gestellt. Mit dem Software Development Kit (kurz SDK) lassen sich einfach physikalisch korrekte Effekte wie einstürzende Mauern realisieren (unten).

Fälschlicherweise wird Havok Physics oft als Physik-Engine bezeichnet. Havok stellt jedoch nur physikalische Funktionen bereit, die in die eigentliche Spiel-Engine integriert werden.

Was ist eine Physik-Engine?

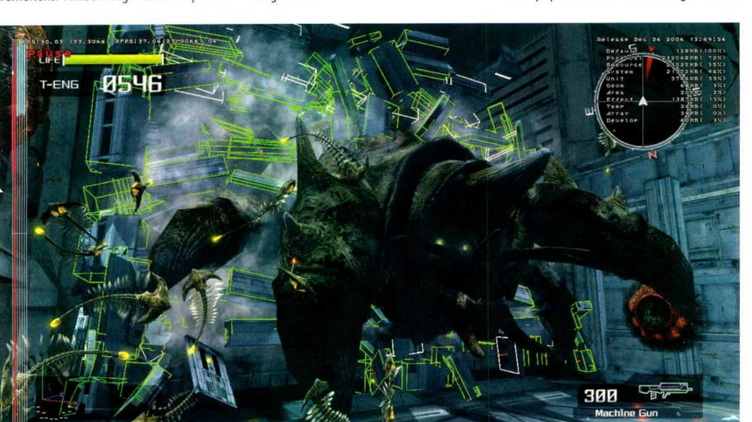
Die Physik-Engine ist meist ein separater Teil innerhalb eines Spiels, der für physikalische Simulationen von Prozessen und Objekten zuständig ist. Das Ziel ist, die Tiefe und Dynamik in der Spielwelt zu vergrößern.

Ein Beispiel dafür ist "Half-Life 2": Objekte wie Holzkisten oder Fässer unterscheiden sich in Gewicht, Härte, Reibung und Zerbrechlichkeit. Feuert man im Spiel mithilfe der Gravity Gun eine Kiste auf einen Gegner, zersplittert sie wie in der Realität in mehrere Teile, sobald sie aufschlägt. Allerdings wird eine Kiste nicht ausreichen, um einen Kontrahenten ernsthaft zu verwunden. Nimmt man jedoch ein stabiles Fass, wird der Gegner härter getroffen und das Geschoss übersteht den Aufprall schadlos. So kann es abermals für Angriffe verwendet werden.

Entscheidend bei einer Physik-Engine ist die Berechnung der Simulation in Echtzeit. Hier liegt die Priorität auf der Rechengeschwindigkeit statt einer exakten physikalischen Umsetzung. Derzeit gibt es drei Möglichkeiten zur Umsetzung:

- die Berechnung über den Hauptprozessor (CPU)
- die Berechnung über einen Grafikprozessor (GPU), der in Zusammenarbeit mit Havok und AMD entwickelt wurde
- die Berechnung über einen auf der Grafikkarte sitzenden Prozessor (Physikbeschleuniger, auch Physics Processing Unit oder kurz PPU genannt). Dieser ist ausschließlich für die Berechnung physikalischer Effekte zuständig. Diese "PhysX" getaufte Variante wurde von nVidia in Zusammenarbeit mit Ageia entwickelt.

Die Funktionen von Havok Physics und ein Ausblick auf die Zukunft der Physik-Engines folgen in der nächsten Ausgabe.



Pausenlose Action in "Lost Planet": Havok Physics lässt die grün umrandeten Polygone physikalisch korrekt einstürzen.







Der Autor ist Student an der Frankfurter Games Academy und studiert Gamedesign im 2. Semester

TV-Aufnahme für Konsole

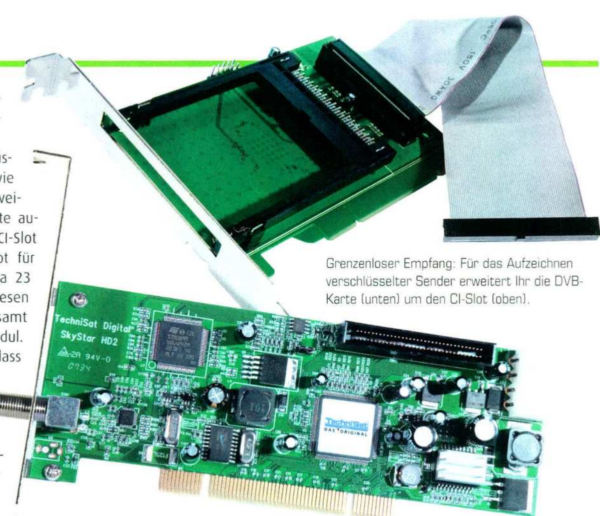
Von Satellit und Kabel in Eure Konsole: Füttert PS3, Xbox 360 und Handhelds mit Fernsehsendungen!

Mit ihren umfangreichen Multimediafunktionen sind PlayStation 3 und Xbox 360 dem herkömmlichen DVD- oder Blu-ray-Player weit voraus. Es fehlt nur noch der passende Videorekorder, damit Ihr Euer TV-Programm für die Konsole aufzeichnen könnt. Mit Play-TV (M! 11/08) bringt Sony eine Lösung für DVB-T, womit sich allerdings in weiten Teilen Deutschlands nur wenige Sender und derzeit noch kein HDTV empfangen lassen. Wer grenzenlosen TV-Genuss auf seine Konsole bringen will, muss auf Satellit oder Kabel ausweichen und zu PC sowie Spezialhardware greifen: Mit unseren Tipps bringt Ihr die Inhalte aller TV-Sender auf Eure Konsole – egal, ob in normaler Auflösung oder HD. *oe*

1 » VORAUSSETZUNGEN

Mit einem aktuellen Windows-PC sowie entsprechender Hardware lassen sich HDTV und SDTV problemlos auf die Festplatte bringen: Besitzer einer Satellitenschüssel benötigen dazu lediglich eine DVB-S-Karte wie die "Technisat Sky Star HD 2 PCI" (Bild) für zirka 80 Euro. Wer über einen Kabelanschluss verfügt, weicht zum selben Preis auf eine DVB-C-Variante wie die "Technisat Cablestar HD2 HDTV DVB-C PCI" aus. Damit Ihr die Videos adäquat weiterverarbeiten könnt, muss die Aufzeichnung im TS-Format klappen. Das gelingt zwar mit diversen Freeware-Tools, Bild und Ton bleiben bei diesen aber nicht immer synchron. Deshalb besorgt Ihr Euch die Software "DVB Viewer Pro" (www.dvbviewer.com) für zirka 15 Euro. Wer alternative Hardware zum Empfang benutzt, sollte dort auch die Kompatibilität prüfen.

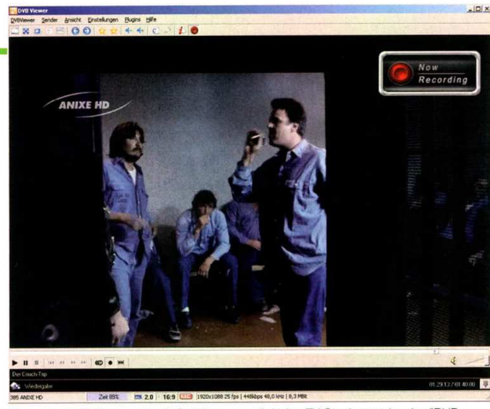
Fans von verschlüsselten Programmen wie ORF und Pay-TV erweitern die Empfangskarte außerdem mit einem CI-Slot (z.B. "Technisat CI-Slot für SkyStar HD2" für zirka 23 Euro) und füttern diesen mit der Smartcard samt kompatiblem CI-Modul. Beachtet jedoch, dass je nach Anbieter das Aufzeichnen gegen Nutzungsbedingungen verstößt – studiert Euren Vertrag, bevor Ihr loslegt!



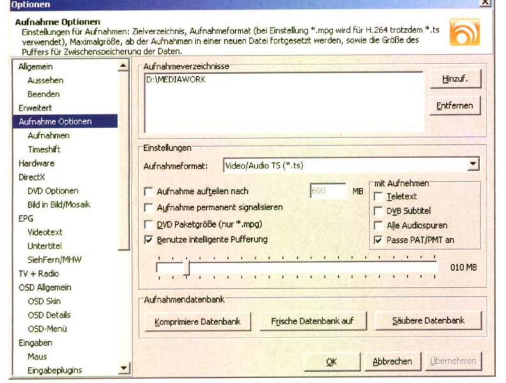
Grenzenloser Empfang: Für das Aufzeichnen verschlüsselter Sender erweitert Ihr die DVB-Karte (unten) um den CI-Slot (oben).

2 » SENDUNGEN AUFZEICHNEN

Mit dem "DVB Viewer Pro" lassen sich sowohl HDTV- als auch SDTV-Sender komfortabel aufzeichnen: Startet nach der Installation den Sendersuchlauf und klickt Euch unter 'Einstellungen' in die 'Optionen'. Dort bestimmt Ihr unter 'Aufnahme Optionen' das Aufnahmeverzeichnis und wählt das Aufnahmeformat 'Video/Audio TS (*.ts)'. Im Kasten 'mit Aufnehmen' aktiviert Ihr 'Passe PAT/PMT an' (siehe Bild unten), außerdem dürft Ihr bei mehrsprachigen Programmen wahlweise 'Alle Audiospuren' aufzeichnen. Unter 'DirectX' solltet Ihr zudem die Videodecoder von der Installations-CD Eurer DVB-Karte einstellen, bei Technisat handelt es sich um 'MainConcept MPEG-2' und 'MainConcept AVC/H-264'. Bestätigt mit 'OK', klickt Euch anschließend durch die Sender und



Die optimale Software zum Aufzeichnen von digitalen TV-Sendungen ist der "DVB Viewer Pro": Programmiert Aufnahmen oder startet sie direkt per Knopfdruck.



Nur wenn die Einstellungen stimmen, könnt Ihr die Aufzeichnung weiterverarbeiten: Wählt in den Optionen das Aufnahmeformat 'Video/Audio TS (*.ts)'.

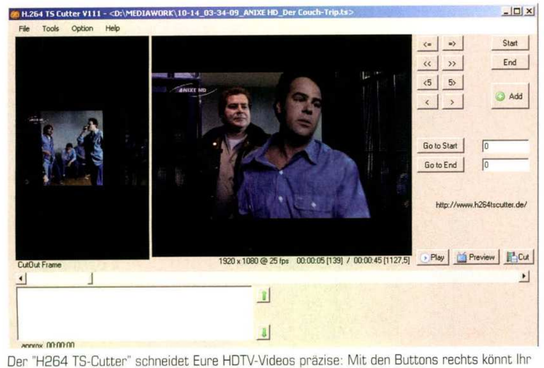
findet das gewünschte Programm: Wer die Aufnahme (siehe Bild oben) direkt mit dem roten Button startet, kann sich später das Schneiden des Videos sparen. Natürlich lassen sich Aufnahmen auch programmieren, damit Ihr der Sitzung nicht beiwohnen müsst. Bei beiden Varianten solltet Ihr unter 'Ansicht' Bild und Ton manuell deaktivieren, weil simultanes Darstellen und Aufzeichnen der Sendung Euren PC zeitweilig überlasten kann – dann kommt es zu Rucklern. Besitzer einer Satellitenschüssel beachten zudem, dass für eine fehlerfreie Aufzeichnung eine optimale Signalstärke erforderlich ist: Obwohl das Bild per Receiver oder auf dem PC-Bildschirm einwandfrei erscheint, können kleine Empfangsfehler bei der späteren Umwandlung grobe Artefakte zur Folge haben. Notfalls müsst Ihr dann die Satellitenschüssel neu ausrichten, um fehlerfreie Ergebnisse zu erzielen: Fernsehtechniker besitzen präzise Messinstrumente, mit denen sich der Empfang optimieren lässt.

3 » SCHNITT

Wer seine Aufzeichnung programmiert, muss am Anfang und Ende störenden Überschuss wie Werbung und Trailer schneiden. Je nach Signalformat gelingt dies mit den beiden PC-Tools "H264 TS-Cutter" (HDTV) und "MPEG Streamclip" (SDTV), die zum Abspielen Eurer Videodatei zusätzlich das "K-Lite Codec Pack" (HDTV) und "Quicktime Alternative 1.81" (SDTV) benötigen. Installiert diese, bevor Ihr die Tools startet.

In beiden Varianten spult Ihr per Zeitbalken durch Eure Aufnahme, allerdings unterscheidet sich die Schnittlogik: Beim "H264 TS-Cutter" markiert Ihr mit 'Start' und 'Ende' die gewünschten Bereiche der Aufzeichnung und bringt sie mit 'Add' in die Schnittliste unten. Mit dem 'Cut'-Button startet Ihr anschließend die Konvertierung. Bei "MPEG Streamclip" markiert Ihr dagegen unerwünschte Bereiche des Videos mit den Befehlen 'Select In' (Start) und 'Select Out' (Ende), um sie anschließend mit 'Cut' zu entfernen – Ihr findet die Befehle und ihre Tastaturkommandos im Menü 'Edit'.

Mit beiden Varianten lassen sich sowohl störende Szenen an Anfang und Ende als auch Werbepausen innerhalb des Films auf den Frame genau entfernen: Speichert das geschnittene Video abschließend in eine neue TS-Datei.



Der "H264 TS-Cutter" schneidet Eure HDTV-Videos präzise: Mit den Buttons rechts könnt Ihr einzelne Bilder vor- und zurückspulen, um Start und Ende des Schnittes zu bestimmen.



Raus mit der Werbung aus Euren SDTV-Aufnahmen: In "MPEG Streamclip" markiert Ihr Bereiche, die Ihr entfernen wollt – studiert dazu das Menü 'Edit'.

4 » WER BEKOMMT WAS?

Nachdem Ihr Eure Aufzeichnung geschnitten habt, folgt die Umwandlung für Konsole: Ihr wandelt auch MPEG2-Filme ins H264-Format, um Speicherplatz zu sparen. Nebenbei lassen sich auch schwarze Balken entfernen und die Auflösung variieren. Außerdem optimiert Ihr die Dateigröße, z.B. für Datenträger wie DVD-R und CD-R. Allerdings gibt es bei PS3, Xbox 360 & Co. einige Unterschiede, die Ihr beachten müsst: Für Fans von HDTV und prächtiger Soundkulisse ist die Sony-Konsole erste Wahl, weil sie neben MP4- auch M2TS-Dateien abspielt. Diese sind unerlässlich, wenn Ihr Spielfilme mit Überlänge oder 1080p-Auflösung nutzen wollt. Denn M2TS-Dateien dürfen die Dateigröße von 4 Gigabyte überschreiten und zudem Dolby-Digital-5.1-Sound enthalten. Das MP4-Format eignet sich dagegen lediglich für Filme mit 720p-Auflösung und einer maximalen Spielzeit von etwa zwei Stunden, beim Sound müsst Ihr Euch mit Stereo-Kanälen bzw. Dolby Surround im AAC-Format zufriedengeben: Xbox-360-Besitzer sind auf diese Variante beschränkt. Alternativ lassen sich MP4-Videos auch für Handhelds wie PSP, iPhone, Archos 605 und Nokia N95 optimieren, dazu müsst Ihr nur die Auflösung anpassen.

Standard-Auflösungen

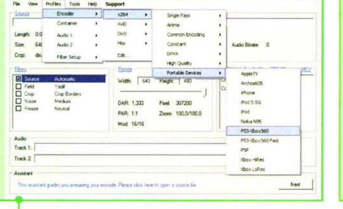
AUFLÖSUNG	GEEIGNET FÜR
1.920 x 1.080	PS3, Xbox 360
1.280 x 720	PS3, Xbox 360
720 x 576	PS3, Xbox 360
480 x 272	PSP
480 x 320	iPhone, iPod touch

5 » WANDELT DAS VIDEO

Zum Wandeln der geschnittenen TS-Datei nutzt Ihr die Software "StaxRip": Bei der ersten Installation entscheidet Ihr Euch für die Standards MKV-Format und x264-Codec. "StaxRip" enthält einen Anwendungs-Manager, der weitere benötigte PC-Tools downloaded und installiert: Bestätigt jeweils mit dem 'Download'-Button und schließt das Fenster, um fortzufahren. Natürlich könnt Ihr dieses Programm auch verwenden, um Videodateien anderer Herkunft (z.B. MKV, AVI und MOV) für Euer Gerät zu optimieren. Unsere Anleitung führt Euch Schritt für Schritt durch die Einstellungen. Zuletzt klickt Ihr mehrfach auf 'Next', bis der Jobs-Manager erscheint. Dann startet Ihr den Rechenvorgang: Mit einer Quad-CPU gelingt das Umwandeln eines HDTV-Streifens bereits in wenigen Stunden, bei SDTV und Handheldvideos geht es natürlich deutlich schneller.

B » Nutzt die Profile

Mit den vorprogrammierten Profilen erledigt Ihr alle wichtigen Codec-Einstellungen im Handumdrehen: Wählt den Menüpunkt 'Encoder', dann 'x264' und 'Portable Devices'. Hier entscheidet Ihr Euch zwischen den Voreinstellungen für PS3, Xbox 360 und diversen weiteren Geräten.



Unter 'Profiles' erwarten Euch zahlreiche Untermenüs: Klickt auf 'Encoder' und nutzt den 'x264'-Codec für optimale Qualität und Kompatibilität.

G » Die Zieldatei

Zuletzt benennt Ihr die Zieldatei und entscheidet Euch für die gewünschte Dateigröße: PS3-Besitzer wählen für Spielfilme mit HD-Auflösung die 'Size'-Werte 4.100 (DVD 5) oder 7.600 (DVD 9), um das Video anschließend auf entsprechende DVD-R-Rohlinge brennen zu können. MP4-Dateien dürfen lediglich 4 Gigabyte umfassen, Xbox-360-Fans nutzen also den Wert 4.000. Für SDTV-Aufzeichnungen reicht der Wert 1.300, dann passen drei Aufnahmen auf eine DVD-R. Bei kurzen Clips variiert Ihr dagegen die 'Video Bitrate': Wählt den Wert 4.500 (720p), 1.600 (SDTV) oder 450 (Handhelds).

A » Wählt die Aufzeichnung

Öffnet die TS-Datei mit einem Doppelklick auf die 'Source'-Zeile. Anschließend untersucht "StaxRip" Eure Aufnahme und trennt Video- sowie Audiospuren in einzelne Dateien. Falls das Programm eine Fehlermeldung ausgibt, deaktiviert Ihr den Filter 'Crop Borders' (Kasten C) und wiederholt den Vorgang: Bei manchen Videos funktioniert die automatische Erkennung der schwarzen Ränder nicht.

E » Welches Dateiformat?

Nachdem Ihr bereits mit dem Profil alle Einstellungen für den Codec getätigt habt, wählt Ihr in diesem Kasten lediglich das Dateiformat des umgewandelten Videos. Für Xbox 360 und andere Geräte wählt Ihr 'MP4', die fertige Videodatei lässt sich dann direkt übertragen und abspielen. PS3-Besitzer wollen dagegen die Vorzüge des M2TS-Formats nutzen, das Dateigrößen über 4 Gigabyte und DD-Ton unterstützt. Deshalb wählt Ihr 'MKV', das sich später in M2TS umschreiben lässt.

C » Die korrekten Filter

Mit den Filtern lässt sich das Bild Eures Videos bearbeiten: Den automatisch aktivierten 'Source'-Filter lasst Ihr unangetastet. Bei TV-Aufnahmen im Interlaced-Format (SDTV und 1080i-Sender) wählt Ihr als zweiten Filter 'Field Deinterlace' (mit der rechten Maustaste, klickt 'Replace'), um das Zeilensprungverfahren aus dem Bild zu rechnen – lediglich bei 720p-Aufzeichnungen (z.B. von Arte HD) ist dies nicht nötig. Falls sich am Bildrand lästige Balken befinden und die automatische Erkennung nicht funktioniert hat, entfernt Ihr diese mit dem dritten Filter 'Crop Borders': Mit 'Edit' tragt Ihr die gewünschten Pixelwerte manuell ein. Diese lassen sich mit einem Standbild des Videos oder dem Werkzeug im Kasten unten leicht herausfinden.

Schwarze Balken entfernt Ihr mit dem Filter 'Crop Borders': Tragt die Pixelwerte für oben und unten, links und rechts ein.

D » Die optimale Auflösung

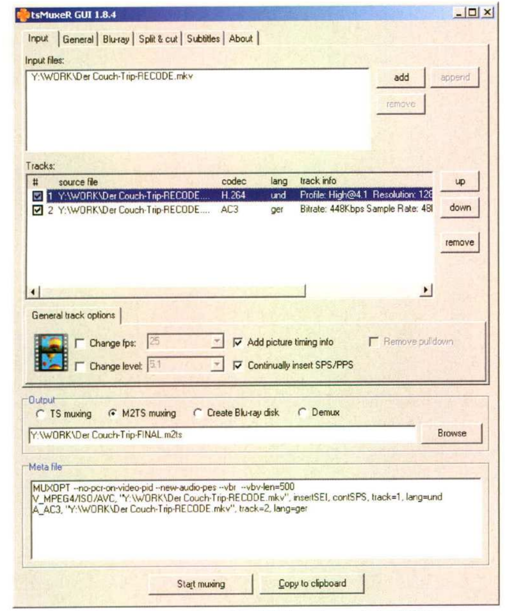
Variiert sie mit dem Balken im 'Resize'-Kasten: Für 1080i-Aufzeichnungen orientiert Ihr Euch an der Breite ("Width") von 1.280 Pixeln, die Höhe ("Height") wird automatisch angepasst – so erhaltet Ihr ein 720p-Bild. Bei Aufnahmen im 720p- oder SDTV-Format lasst Ihr die Auflösung unverändert, sofern Ihr das Video für die Darstellung auf dem TV optimiert. Bei Handhelds nutzt Ihr die Auflösung des Displays, also etwa 480 Pixel Breite für PSP und iPhone. Sollte die automatisch angepasste Höhe die des Displays überschreiten, müsst Ihr das Video in den Filtern (Kasten C) mit 'Crop Borders' ins korrekte Bildformat schneiden.

F » Audioeinstellungen

Unter 'Audio' stellt Ihr die gewünschte Tonspur ein: Weil Eure Konsolen keine alternativen Tonspuren unterstützen, wählt Ihr lediglich 'Track 1'. PS3-Besitzer können rechts mit der Funktion 'Add Existing File' DD-Spuren direkt übernehmen. Bei anderen Tonformaten oder Abspielgeräten wählt Ihr dagegen eines der beiden AAC-Profile, nutzt '110-150 kbps' für Konsole und '50-90kbps' für alle weiteren Handhelds – hier benötigt das Umwandeln der Tonspur zusätzliche Rechenzeit.

6 » DER LETZTE SCHLIFF

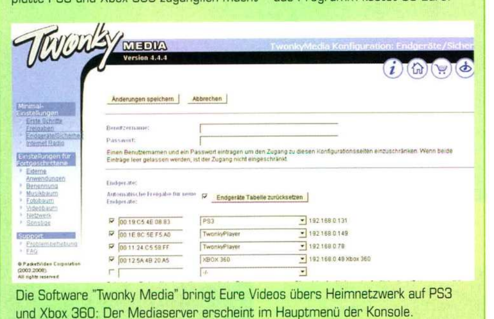
Xbox-360- und Handheldbesitzer können das fertige MP4-Video direkt per Speicherkarte oder USB-Kabel auf ihr Gerät übertragen und abspielen. iPhone-Nutzer ziehen es ins Filme-Verzeichnis von iTunes und starten die Synchronisation. PS3-Besitzer müssen dagegen den letzten Feinschliff vornehmen. "StaxRip" liefert Eure überarbeitete Aufzeichnung als MKV-Datei, die Ihr im finalen Schritt für Eure Konsole umschreibt. Öffnet die Datei mit dem "TS-Muxer" und konvertiert sie mit den Standardeinstellungen ins M2TS-Format, das dauert nur wenige Minuten. Brennt das Ergebnis auf einen DVD-Rohling oder bringt es via Netzwerkserver (siehe Kasten unten) auf Eure Konsole - Film ab!



Gelingt mit den Standardeinstellungen: Der "TS-Muxer" wandelt die MKV-Datei im Handumdrehen ins PS3-kompatible M2TS-Format.

FILMSERVER FÜR PS3 UND XBOX 360

Wer Filme nicht auf DVD-R brennen oder per Speicherkarte übertragen will, kann sie auch übers Netzwerkkabel direkt von PC-Festplatte gucken: Dazu benötigt Ihr den Mediaserver "Twonky Media", in dem Ihr komplette Verzeichnisse der PC-Festplatte PS3 und Xbox 360 zugänglich macht – das Programm kostet 30 Euro.



Die Software "Twonky Media" bringt Eure Videos übers Heimnetzwerk auf PS3 und Xbox 360: Der Mediaserver erscheint im Hauptmenü der Konsole.

VIDEOS AUS PLAY-TV

Mit "StaxRip" lassen sich auch Videos aus Sonys 'Play-TV' (M! 11/08) bearbeiten: Dazu müsst Ihr die M2TS-Aufzeichnungen lediglich ins MKV-Format umschreiben. Nutzt das PC-Werkzeug "DSMux.exe", das Ihr im Installationsordner des "Matroska Splitter" findet: Öffnet die Aufzeichnung mit der rechten Maustaste und wählt unten den neuen Namen (z.B. 'Film.mkv').



Zur Weiterverarbeitung in "StaxRip": Das simple PC-Werkzeug "DSMux.exe" wandelt die Aufnahmen von Sonys "Play-TV" ins MKV-Format.

GLOSSAR

BEGRIFF	ERKLÄRUNG
AAC	Abkürzung für das Audiodaten-Kompressionsverfahren "Advanced Audio Coding", PS3 und Xbox 360 unterstützen dabei zwei Kanäle (Stereo).
Codec	Kunstwort aus 'Coder' und 'Decoder': Programm, das Signale digital kodiert und dekodiert.
DVB	Abkürzung für "Digital Video Broadcasting", also digitaler Videorundfunk.
H264	Standard zur hocheffizienten Videokompression, wird auch als MPEG-4/AVC (Advanced Video Coding) bezeichnet.
HDTV	Abkürzung für High Definition Television, gilt u.a. für Sender mit einer Auflösung von mindestens 720p.
Interlace	Beim Zeilensprungverfahren werden nur die geraden Zeilen und anschließend die ungeraden Zeilen für ein Einzelbild gesendet. Durch die Trägheit des Auges entsteht aus diesen Halbbildern ein Gesamtbild.
MKV	Containerformat für Audio- und Videodaten: "Matroska" wurde nach den russischen Holzpuppen Matrjoschka benannt. Die Alternative zu AVI und MP4 ist auf keine Dateigröße beschränkt und darf sogar Untertitelspuren enthalten.
SDTV	Abkürzung für Standard Definition Television – bei Sendern mit herkömmlicher TV-Auflösung (480i oder 576i).
TS	Abkürzung für "Transport Stream": Name für ein standardisiertes Kommunikationsprotokoll zur Übertragung von Audio, Video und Daten.

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
.NET Framework 3.5	www.microsoft.de
DVB-Viewer Pro	www.dvbviewer.com
H264 TS-Cutter	www.h264tscutter.de/show_artikel.php?id=5
iTunes	www.apple.com/de/itunes
K-Lite Codec Pack	http://k-lite-codec-pack.softonic.de/
Matroska Splitter	http://haali.cs.msu.ru/mkv/
MPEG Streamclip	www.squared5.com
MKV-VOB-Konverter (PS3)	www.mkv2vob.com
Quicktime Alternative 1.81	www.filehippo.com/download_quicktime_alternative/?2615
StaxRip	www.planetdvb.net/staxrip/
TS-Muxer	www.videohelp.com/tools/tsMuxeR
Twonky Media	www.twonkyvision.de
VLC Media Player	www.videolan.org

Prügelfeinde?

› Als langjähriger Stammleser war ich immer sehr zufrieden mit Euren Testberichten. Womit ich allerdings überhaupt nicht einverstanden bin, sind Eure 65% bei "Mortal Kombat vs. DC Universe". Andere Magazine haben es im 70er- und 80er-Bereich getestet. Soweit ich weiß, habt Ihr die mit Abstand schlechteste Wertung vergeben. Unter 70% hat dieses Spiel nicht verdient! Euer Testurteil, die Kürze des Testberichts (nur eine Seite) und die abwertenden Formulierungen des Testers Michael Herde ("offenbart 'MK' ... sein primitives Gesicht...") zeigen, dass Eure Redaktion im Allgemeinen und Herr Herde im Speziellen offenbar eine persönliche Abneigung gegen die Serie hat. Ich denke, dass ein Spieletester objektiv und unvoreingenommen sein sollte; das ist die Voraussetzung für kompetente Berichterstattung. Sonst habt Ihr auch immer kompetente Testurteile abgeliefert, aber in diesem Fall bin ich sehr enttäuscht von Euch. Das neue "MK" gehört sicherlich nicht zur Oberklasse der Beat'em-Ups, aber zu den hochwertigen Prügelspielen. Deshalb wäre ich erfreut, wenn Ihr Euer Fehlurteil eingesteht und dem Spiel eine faire Bewertung gebt!

Simon Barton, via E-Mail

Michael ist kein "Mortal Kombat"-Feind, ganz im Gegenteil – und war genau deshalb von der Qualität enttäuscht. Bei uns testet auch niemand Spiele, mit denen er von vorneherein nichts anfangen kann, eben um Vorurteile zu vermeiden. Auch den Testumfang kannst Du uns nicht als Beweis für eine Abneigung ankreiden, schließlich haben wir der Klopperei in der letzten Ausgabe gleich zwei Seiten im 'Nachspiel' spendiert. Wenn Dir "MK vs. DC" besser gefällt als uns, dann freut uns das für Dich, aber wir stehen zu unserem Urteil.

Spielführung gesucht

› Euer Magazin ist mir bis jetzt immer das liebste gewesen als Begleitung für meine Lieblingsfreizeitbeschäftigung Videospiele. Die Tests immer relativ objektiv, schlechte Games werden als schlechte benannt, nützliche Tipps (habe durch Euch erst meine PSP richtig kapiert), auch mal gute Spieletipps und man hat den Eindruck, dass bei Euch Leute sitzen, die ihre Arbeit auch ein bisschen als Auftrag sehen. Imponiert mir – weiter so. Allerdings habe ich auch ein wenig Sorgen wegen der ganzen Umbauten im Heft. Wozu festen Buchrücken, aufwändiges Papier, ein Extra-Cover für Abonnenten? Sorry, aber so etwas muss nicht sein – aber vielleicht sieht das die Masse anders.

Zwei Sachen liegen mir am Herzen. Ich bin jemand, der gerne Schnäppchen sucht. Ab und an findet man ja auch günstige Spiele, aber lohnen die sich überhaupt? Früher war in Ausgabe 11 ja immer der geniale Games Guide. Das Heft habe ich mir immer zweimal geholt und ich war echt sauer, als plötzlich ohne jede Erklärung der Guide Geschichte war. Wenn ich recht überlege, bin ich immer noch traurig. Aber ich hoffte ja noch auf die Ausgabe 2, wo jedes Jahr alles aufbereitet wurde – eine Übersicht, in welchem Heft der Test zu welchem Spiel war. Und was kam dann? Der Jahresrückblick ist ja nett, aber gerade für jemanden, der gerne Spiele sammelt, ist die Jahresübersicht unerlässlich. Bitte holt das noch nach, ich würde mich wirklich sehr darüber freuen.

Achim Westphal, via E-Mail

Auch uns hat der Games Guide gefallen, ganz zu den Akten gelegt ist er noch nicht, zurzeit jedoch nicht realisierbar. Den Jahresinhalt haben wir zugunsten von mehr redaktionellen Inhalten weggelassen, werden ihn aber in den kommenden Wochen als PDF auf www.maniac.de zur Verfügung stellen.

Ein Herz für Zocker

› Seit Eurem Relaunch hat sich inhaltlich einiges getan und ich möchte nun etwas konstruktive Kritik am Heft üben. Im Allgemeinen zeichnet sich die M! immer noch durch ihre Ausrichtung auf erfahrene Videospieler aus, was aus meiner Sicht auch wünschenswert ist. Auf der anderen Seite haftet dem Heft aber auch ein gewisser, ich nenne es mal so, "Lifestyle-Magazin-Charakter" an. Das liegt vor allem an den Seiten, die mit nichts außer Grafiken gefüllt sind. Bitte strapaziert die Leser in Zukunft nicht mehr mit Seiten, die hauptsächlich den Zweck erfüllen, Bilder zur Schau zu stellen. Der Vorschau habe ich entnommen, dass Ihr eine Beat'em-Up-Historie plant. Dazu eine Bitte: Gestaltet das Ganze nicht zu oberflächlich. Teilt solchen Artikeln mehr Platz zu, welcher durch den Verzicht auf oben genannte Inhalte freiwerden könnte, und lasst den Artikel über mehrere Ausgaben laufen. Nur zwei bis drei Seiten aufzuwenden, wäre für viele Leser sicher enttäuschend.

Rainer Ibele, via E-Mail

Keine Angst, wir quetschen interessante Schwerpunkte nicht auf weniger Platz, als sie verdienen. Wie Du dieses Mal sehen kannst, werden den Beat'em-Ups in der aktuellen und nächsten Ausgabe jede Menge Seiten gegönnt. Was Deinen Lifestyle-Einwand angeht, verstehen wir durchaus, dass etwa grafiklastige Artikel nicht jedem Leser gleich gut gefallen. Dennoch ist es unser Ziel, alle möglichen Facetten unseres Hobbys abzudecken, und da gehört dieser 'künstlerische' Aspekt einfach dazu. Wir sind uns bewusst, dass sich der Umfang solcher Optik-Strecken in Grenzen halten sollte, weshalb Du keine Angst haben musst – mehr Platz als bislang werden wir in Zukunft nicht dafür reservieren.

Gesucht und gefunden

› Zuerst einmal möchte ich zur neuen M! anmerken, dass ich den Wegfall der DVD gut finde. Auch dass Ihr die dadurch gewonnene Zeit in ein umfassenderes und besser recherchiertes Heft steckt, ist richtig. Ich wundere mich deshalb besonders, warum bis zur Ausgabe 02/09 kein ausführlicher Bericht über die PSP-3000 zu finden ist. Gerade wegen der Display-Probleme hätte ich mir von Euch eine fundierte Zusammenfassung der verschiedenen Meinungen und Artikel zur PSP-3000 aus dem Internet gewünscht. Mich würde auch noch interessieren, warum bisher kein Import-Test zu "Tales of Vesperia" zu lesen war? Es handelt sich doch um einen bekannteren und größeren Titel, der noch nicht in Europa erschienen ist. Hoffentlich habe ich nicht doch einen der beiden Berichte übersehen? Aber trotz meiner zwei Artikelwünsche bleibt die M! Games klar das beste Magazin seiner Art in Deutschland! Besonders der Artikel über VideoGamesNewYork hat mir gefallen. So etwas liest man eben nur bei Euch. Weiter so!

Harald Batz, via E-Mail

Wir haben die Berichte über die vermeintlichen PSP-3000-Probleme verfolgt, sie selbst aber im Praxistest – und der ist letztlich entscheidend – nicht bemerkt. Was "Tales of Vesperia" angeht: Wir können im Import-Bereich nur begrenzt viele Spiele berücksichtigen und müssen deshalb nach verschiedenen Kriterien auswählen. Dazu gehören u.a. die Originalität eines Titels, wie groß das Interesse daran ist und wer ihn hierzulande spielen kann. Ein Xbox-360-Titel mit Regionscode hat in letzterer Hinsicht eindeutige Nachteile und die Erfahrung zeigt, dass selbst bei uns erschienene "Tales"-Teile nur wenige Käufer anziehen.

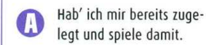
Technik-Wahn?

› Ihr habt die DVD rausgeworfen mit der Begründung, dass jeder heutzutage einen PC mit Internet-Zugang zu Hause hat, auf dem man sich die Beiträge online ansehen kann. Dem kann ich gar nicht mal sehr widersprechen. Auch ich habe mittlerweile einen Internet-Zugang. Doch setzt Ihr es als Selbstverständlichkeit voraus, dass dieser leistungsstark genug ist, was bei vielen nicht der Fall ist. Mein PC ist schlichtweg zu alt, um dort flüssige Bilder problemlos sehen zu können. Das was ich vorher sehr gut auf Eurer DVD ansehen konnte, kann ich jetzt

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

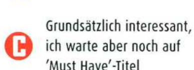
Wie steht Ihr zu iPhone und iPod touch als Zockmaschine?



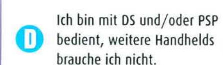
A: Hab' ich mir bereits zugelegt und spiele damit.



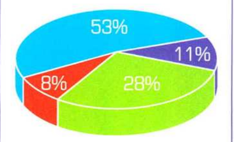
B: Ist mir zu teuer.



C: Grundsätzlich interessant, ich warte aber noch auf 'Must Have'-Titel



D: Ich bin mit DS und/oder PSP bedient, weitere Handhelds brauche ich nicht.



BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:

Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

online nur noch extrem stockend mit gigantisch hoher Augenkrebs-Gefahr erahnen – von Sehvergnügen nicht mal ein Hauch einer Spur. [...] Den Eindruck, dass Ihr es als Selbstverständlichkeit anseht, dass alle Gamer in der Lage sind, ein High-End-Equipment ihr Eigen zu nennen, habe ich schon vorher gehabt!

Vor geraumer Zeit wandte ich mich mit einem weiteren technischen Problem an Euch: Da ich nur einen alten 50-Hz-Röhrenfernseher hatte und viele Xbox-360-Spiele nur für 60 Hz ausgelegt sind, fragte ich Euch um Rat, ob z.B. ausländische Spiele bzw. Versionen ebenfalls diese Voraussetzung stellen. Bis zum heutigen Tage blieb meine Nachfrage/Bitte um Hilfe unbeantwortet! Ganz nach dem Motto: Darauf brauchen wir gar nicht antworten, denn heutzutage ist es selbstverständlich, dass jeder einen LCD-, Plasma- oder zumindest einen 100-Hz-Röhrenfernseher zu Hause hat. Wiederum mein wirklich gut gemeinter Ratschlag: Wacht auf!

Dirk Stiebing, via E-Mail

Als Selbstverständlichkeit sehen wir gar nichts an: Natürlich wird es weiterhin Leser geben, die in der Tat weder DSL noch einen halbwegs modernen PC besitzen – doch genauso hat sicher nicht jeder einen DVD-Player im Haus. Uns ist ebenso bewusst, dass High-End-Geräte noch nicht zur Grundausstattung jedes Haushalts gehören, das ändert sich allerdings rasant, Wirtschaftskrise hin oder her. Jede alte und neue Fernseher- und Anschlusskonstellation zu berücksichtigen, ist uns einfach nicht möglich. Deshalb haben wir uns für eine zukunftsweisende statt rückblickende Vorgehensweise entschieden und nehmen bei unserer Berichterstattung die von den Konsolen vorgegebene Standard-Technik als Maßstab – und die ist bei PS3 und Xbox 360 nun einmal HD-Grafik und Surround-Sound. Wenn das Dir oder anderen Lesern nicht zusagt, tut uns das zwar leid, aber Härtefälle sind unvermeidbar.

Was das 50-Hz-Problem angeht: Dazu können wir häufig keine verlässlichen Angaben machen, weil das bei Vorab-Testmustern nicht zwingend identisch sein muss mit den fertigen Verkaufsfassungen.

Viel Hertzlichkeit?

Erst war ich enttäuscht von Eurem neuen Design und dass der Name MAN!AC beerdigt worden ist, aber so langsam gefällt mir Euer Heft immer besser. Ich finde es viel übersichtlicher und ansprechender als vorher und werde es weiterhin lesen. Aber in der Ausgabe 12/08 ist mir etwas ins Auge gestochen, das mir nicht so passt: Warum bringt Ihr Sonys neuen LCD mit tollen 200 Hz in Eure Technik-Rubrik und seid so hellauf begeistert von dieser Kiste, dass Ihr kaum mehr wiederzuerkennen seid? Ich war kurz danach im nächsten Technik-Laden und wollte es ganz genau wissen, was es mit diesem 'Motionflow' auf sich hat, das anderen LCDs überlegen sein soll. Ich wurde fündig, links neben dem 200-Hz-Gerät stand ein Samsung 100-Hz-LCD Le 46A659A und rechts ein Sony KDL 40 W 4500 100 Hz.

Also entweder brauche ich eine Brille oder ich bin langsam zu alt für so etwas. Beim Blu-ray-Vergleich würde ich fast behaupten, dass der Samsung das beste Bild zeigt und auch bei der Xbox 360 fand ich, dass der Samsung Sieger ist. Auch der Verkäufer empfand das genauso. Merkwürdig finde ich auch, dass ich bei den beiden Sony-Kisten keinen Unterschied zwischen 100 und 200 Hz feststellte. Aber das soll jetzt kein Vorurteil gegen Euch sein, ich werde weiterhin die M! Games lesen, weil es kein anderes Magazin gibt, das sich mit Euch messen kann.

Thomas Zannas, via E-Mail

Seheindrücke können zweifelsohne unterschiedlich ausfallen, aber wir haben unseren Vergleich unter den professionellen Laborbedingungen unseres Schwestermagazins *audiovision* gesammelt. Eine wichtige Rolle spielen bei diesen High-End-Geräten natürlich die perfekten Bild-Einstellungen – in Fachmärkten sind TVs häufig lediglich auf unpassende Standardwerte gesetzt. Außerdem spielt die Umgebungsbeleuchtung eine entscheidende Rolle: Im dunklen Wohnzimmer wirkt ein korrekt eingestelltes TV-Bild wesentlich besser als bei Media Markt & Co. Davon abgesehen: Gerade bei etwas ruckeliger Grafik ist der Unterschied zwischen Motionflow- und Nicht-Motionflow-Darstellung unübersehbar.

Zeigt her Eure Zimmer

Bringt gerne mehr Berichte, die sich mit dem Thema "Rund um Spiele" befassen, da fühlt man sich direkt als Fan verstanden und angesprochen. Was haltet Ihr von einer ganzen Seite voller "Daddelecken/Zockerbuden"-Fotos? Den Anfang habt Ihr schon mit den zwei Zusatzfotos in letzter Ausgabe gemacht – so etwas anzuschauen, macht immer Spaß (nicht zuletzt, weil sich sicher viele – mich eingeschlossen – daran beteiligen würden).

Sebastian Sonntag, via E-Mail

Wie Du unten siehst, widmen wir den Zockerbuden schon mehr Platz. Solange genug interessante Kandidaten eintrudeln, werden wir dies beibehalten – und wer weiß, vielleicht kommt wirklich mal die gewünschte ganze Seite zusammen...

Zockerbude des Monats

800 Spiele, 30 Konsolen und ein seltenes DDR-Spielgerät: Frank Kirchhof weiß, wie man sich in der Zockerbude des Monats verewigt!

Das BSS 01 (kurz für Bildschirmspiel 01) ist die einzige Konsole, die jemals in der DDR gebaut wurde. Nun schlummert der legendäre Kasten in Frank Kirchhofs Regal, zusammen mit zahlreichen Konsolen, Spielen und Merchandise. Doch zum Zocker wurde Frank erst mit dem NES und "Super Mario Bros." – seitdem verbringt der 35-Jährige mehrere Stunden täglich mit seinem Hobby. Franks zweites Hobby resultiert aus dem ersten: Angespornt durch Grafik-Adventures wie "Myst" oder "Riven" beschäftigt er sich mit dem Erstellen von 3D-Grafiken und hat für einige seiner Bilder bereits Preise gewonnen. Darunter auch eine Auszeichnung von uns, als wir Leser vor einigen Jahren dazu aufgefordert hatten, die Nintendo-Konsole der Zukunft zu designen. Zu sehen gibt es Franks Werke unter www.frank-interactive.com











Der Mann kennt sich aus: Im Regal schlummern nicht nur seltene "Silent Hill 2"-Figuren (links), sondern auch der eigenwillige neGcon-Controller für PSone (oben).

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen? Dann schnappt Euch eine Digi-Cam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an mh@maniac.de!



Interview mit Ryo Hazuki

Wir schreiben das Jahr 2008. Ich befinde mich im Canton Café, einer in beruhigenden Brauntönen gehaltenen Teestube mitten in Hong Kongs Stadtteil Wan Chai und nippe an einem Tässchen Tee, als nach einer viertelstündigen Verspätung der Mann erscheint, den ich zum Gespräch gebeten habe - der mittlerweile 24-jährige Ryo Hazuki.

Er erkennt mich sogleich und reicht mir freundlich die Hand, wobei er sich ein vages Lächeln abringt, bevor er mir gegenüber Platz nimmt. Möglichst unauffällig mustere ich mein Gegenüber; die Zeit ist nicht spurlos am einst gefeierten Action-Adventure-Heroen vorbeigegangen: Das Haar trägt er heute etwas länger, das Pflaster ist aus seinem Gesicht verschwunden, stattdessen säumt ein lässiger Drei-Tage-Bart die Mundpartie. Wie man es von ihm kennt, trägt er Jeans und noch immer die legendäre, aber reichlich abgewetzte Lederjacke. In einer Hand hält er eine Einkaufstüte aus Kunststoff, die er mit einer geschmeidigen Bewegung neben sich auf dem Boden abstellt.

"Ganz schön kalt hier, was?" fragt er mit leichtem Schmunzeln, als er mit einem Wink Richtung Bedienung eine Tasse Tee bestellt. In der Tat: Mit einer Außentemperatur von minus drei Grad macht sich allmählich der chinesische Winter bemerkbar, weshalb Ryo davon absieht, seine Jacke abzulegen. Freundlich bedanke ich mich dafür, dass er sich die Zeit für ein Gespräch mit mir genommen hat. "Kein Thema", winkt der junge Mann ab, der etwas müde wirkt und fügt einen Moment später hinzu: "Bitte entschuldigen Sie die Verspätung, ich musste für Shenhua noch ein paar Dinge einkaufen."

Ich lege mein Tonbandgerät auf den Tisch und lächle ihm aufmunternd zu, während die Bedienung mit dem Tee erscheint und dem jungen Mann verstohlen zuzwinkert. Keine Frage - sein Schlag bei Frauen ist ungebrochen. Ich drücke die Aufnahme-Taste und das Gespräch beginnt.

Seit "Shenmue 2" sind Jahre vergangen und doch kommt es mir vor, als sei es erst gestern gewesen, als Sie sich nach dem Attentat auf Ihren Vater auf die Suche nach dem ChiYouMen-Anführer Lan Di gemacht haben. Wie ist es Ihnen in der Zwischenzeit ergangen?

Ryo: Um ehrlich zu sein - es hätte besser laufen können. Die Absatzzahlen der beiden "Shenmue"-Episoden waren zufriedenstellend, angesichts der horrenden Entwicklungskosten und der mangelhaften Dreamcast-Abverkäufe in den Augen des Publishers aber wohl nicht ausreichend für eine weitere Fortsetzung. Eine ganze Weile lang standen Shenhua und ich in dieser Höhle in Guilin herum - ratlos, was als nächstes zu tun sei. Das Engagement von Microsoft und die nachträgliche englische Synchronisation ließen bei uns kurzfristig die Hoffnung auf einen dritten Teil aufleben, aber als die Xbox-Portierung gnadenlos floppte, war es für mich an der Zeit, der Provinz den Rücken zu kehren. Glücklicherweise konnte ich Shenhua davon überzeugen, mitzukommen und bei mir zu bleiben. Sie war mir in dieser schweren Zeit eine echte Stütze. Inzwischen haben wir geheiratet und leben in einer Wohnung in den YanTin-Apartments im South Carmain Quarter.

Haben Sie seitdem etwas von Sega, AM2 oder Yu Suzuki gehört?

Es besteht allenfalls noch sporadischer Kontakt. An meinen Geburtstagen rufen sie an, erkundigen sich nach meinem Wohlergehen und weinen ein bisschen der alten Zeit nach. Aber was mich interessiert, wäre eine Fortsetzung der "Shenmue"-Serie und diesbezüglich konnten sie mir in den letzten Jahren leider nicht viel Hoffnung machen. Ich bekomme noch immer eine Menge Fanpost von alten "Shenmue"-Anhängern, über die ich mich aufrichtig freue. Andererseits tut es auch weh, wenn die alten Wunden immer wieder aufs Neue aufgerissen werden. Mein Vater lag mir sehr am Herzen und man hat mir nicht die Gelegenheit gegeben, mit mir selbst ins Reine zu kommen.

Wie sieht Ihr Alltag heute aus? Unbestätigten Quellen zufolge verdingen Sie sich gegen Bezahlung als Straßenkämpfer und sollen mit einer leidlich erfolgreichen Martial-Arts-Show bei diversen Möbelhaus-Eröffnungen aufgetreten sein...

Das sind Gott sei Dank nur böse Gerüchte. Ich habe kurz nach meiner Rückkehr aus Guilin eine bezahlte Anstellung in Guangs Martial-Arts-Schule angenommen, wo ich einige Anfängerklassen im Hazuki-Style-Kung-Fu unterrichte. Außerdem habe ich ehrenamtlich am Wiederaufbau der Freestay-Lodge am Hafen mitgewirkt, um auch anderen Neuankömmlingen die Möglichkeit zu bieten, gerade im Winter nicht auf der Straße übernachten zu müssen. Das mag für Sie und Ihre Leser vielleicht nicht so spektakulär klingen, aber ich bin eigentlich ganz zufrieden und weine den alten Tagen nicht nach.

Ist es nicht trotzdem ernüchternd zu sehen, dass andere Protagonisten in durchschnittlichen Spielen heute die Anerkennung einfahren, die Sie verdient hätten? Man sah Sie schon in einer Reihe mit Mario, Sonic, Snake oder Link...

Ich bereue nichts. Für viele stehe ich heute in einer Reihe mit diesen Leuten, für einige sogar darüber. Sehen Sie - die Welt hat sich verändert. Videospiele sind zu einem Massenmedium geworden, das mehr Geld umsetzt als die Film- oder Musikindustrie. Die Garanten des Erfolgs sind dabei allerdings die gleichen geblieben wie eh und je: Sex und Gewalt. Daueraction, Waffen und sinnloses Töten - das ist nicht meine Welt, das war sie nie und das wird sie auch niemals sein. Ich bin stolz, behaupten zu können, in einem der wohl außergewöhnlichsten und liebevollsten Projekte der ganzen Industrie mitgewirkt zu haben. Sicher habe ich manches Mal geflucht, als ich sah, wie sich nacheinander alle von mir abgewendet haben. Aber letztlich kann ich diese Leute auch verstehen; denen geht es allein ums Geld und davon habe ich einfach zu wenig eingespielt. That's life - und wer weiß schon, was morgen ist?

Zwischenzeitlich gab es Gerüchte und sogar eine Demo-Version eines "Shenmue"-Online-Titels (auf diese Bemerkung hin verdreht Ryo Hazuki die Augen), letztendlich ist dieses Projekt aber eingestampft worden. Können Sie vielleicht Licht ins Dunkel bringen?

Um ehrlich zu sein, bin ich ganz froh, dass aus dieser Idee nichts geworden ist. Seien Sie ehrlich - und Sie scheinen kein Dummkopf zu sein: Der Vorspann war noch ganz okay, die In-Game-Szenen dagegen völlig vermurkst. Und bei meiner persönlichen Konfliktbewältigung hätte mir dieses MMORPG auch nicht weitergeholfen. Kurzfristig war auch mal ein Gastauftritt in "Virtua Fighter 5" im Gespräch oder ein "Shenmue"-Remake für Wii. Das waren Ideen, die mich durchaus gereizt hätten, doch wurden sie bereits frühzeitig auf Eis gelegt.

Wie beurteilen Sie aktuell die Chancen auf eine Fortsetzung der "Shenmue"-Saga?"

Ich weiß es wirklich nicht. Nights durfte ein Comeback geben und es war lahm. Sonic ist auch nicht mehr der, der er einmal war - inzwischen muss er Tennis spielen und sich in diesem unsäglichen "Smash-Bros."-Quatsch die Birne weichprügeln lassen. Vor diesem Hintergrund bin ich nicht so scharf darauf, auf Teufel komm raus zurückzukehren. Wie eingangs erwähnt: Ich kann voller Stolz behaupten, an etwas Einmaligem mitgewirkt zu haben. Das kann mir niemand nehmen. Extra für Sie habe ich heute noch einmal diese alte, abgewetzte Lederjacke angezogen und... sagen Sie, weinen Sie etwa? Warten Sie, ich habe hier ein Taschentuch...

Nein, nein - danke. Es geht schon, alles in Ordnung. Mir muss etwas in Auge geflogen sein, es geht wirklich wieder...

Wo war ich stehen geblieben? Ach ja: Nostalgie ist schön und gut, aber man muss im Leben nach vorne blicken. Es gibt so viele Beispiele für großartige, kreative Schöpfungen, die nie vollendet wurden. Warum soll es mir da besser ergehen? Manchmal muss man einfach loslassen können.

Ich glaube, ich hätte jetzt doch gern eines Ihrer Taschentücher...

Nehmen Sie besser die ganze Packung. Und nehmen Sie die Sache nicht so schwer. Wenn ich darüber weggekommen bin, werden Sie es auch schaffen - glauben Sie mir.

Ryo Hazuki leert seine Tasse mit einem kräftigen Schluck, dann reicht er mir freundlich die Hand, bevor er sich schließlich erhebt. Die Bedienung wirft einen dezent irritierten Blick auf die Szene an unserem Tisch. Ryo zuckt lächelnd mit den Achseln. Durch meine verheulten Augen blicke ich ihm nach - noch lange nachdem er sich freundlich von mir verabschiedet hat und allmählich in der Menge verschwunden ist. Ich möchte ihm noch so viel sagen, will ihm für alles danken, was ich mit ihm erleben durfte - doch vielleicht hat er Recht. Nostalgie ist schön und gut, aber man muss nach vorne blicken. Unsicher, ob ich ihn jemals wiedersehen werde, zahle ich den Tee und schalte das Tonbandgerät ab.

Leserbrief von Stephan Scharrenbroich



Hasenstall

Die Rabbids sind nicht nur im TV und auf Konsole zuhause, sie machen nun auch Eure Bude unsicher. Zusammen mit Ubisoft verlosen wir:

1x "Rayman Raving Rabbids TV Party" Kunstdruck

3x "Rayman Raving Rabbids TV Party"-Paket, bestehend aus:

- **Wii Bag im Rabbids-Design**
- **Rabbid-Schrei-Kissen**
- **Rabbids-Figurenset**
- **T-Shirt "Rabbid & Bunny"**
- **T-Shirt "Rabbid of Persia"**

Hasenfreunde und Kunstliebhaber beantworten folgende Frage:

Wie kamen die Rabbids ins Fernsehen?

A: Durch eine Röhre
B: Durch einen Blitz
C: Durch eine Casting-Show

Stichwort: Rabbids



Dreifacher Mobilspaß

Für alle engagierten Park-Planer, Puzzler und Lebensretter haben wir genau das richtige DS-Softwarefutter. In Kooperation mit Rondomedia verlosen wir:

10x "Emergency DS"
10x "Family Park Tycoon"
10x "Puzzle City"

Beantwortet hierzu folgende Frage:

Was bedeutet das Kürzel ICE im Adressbuch eines Mobiltelefons?

A: International Connected Entry
B: In Case (of) Emergency
C: Inter City Express

Stichwort: Dreierlei



Umgeschnallt

Ihr seid mit Eurer PlayStation 3 viel unterwegs, habt aber keine passende oder stilgerechte Tasche zur Hand? Dem kann abgeholfen werden – zusammen mit Indigo Pearl verlosen wir:

5x PS3-Tasche von BigBen zum Umhängen

Angehende PS3-Träger beantworten folgende Frage:

Wie viele Kilogramm wiegt eine PlayStation 3?

A: 4 kg
B: 5 kg
C: 7 kg

Stichwort: Tragetasche

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

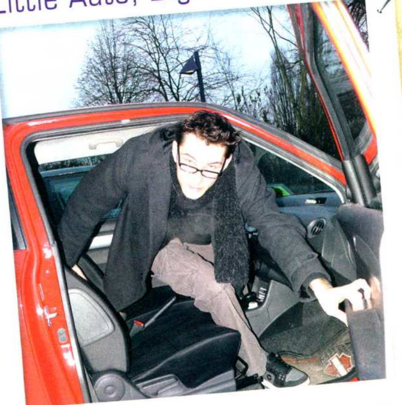
Einsendeschluss ist der 6. März 2009.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Little Auto, Big Max



14. Januar
Es ist schon ein lustiger Anblick, wenn unser freier Autor Max mit seinen geschätzten 3,70 Meter Körpergröße durch die Beifahrertür auf den Fahrersitz seines Kleinwagens klettern muss. Und das alles, weil der bösartige Suzuki Swift urplötzlich beschlossen hat, die Fahrertür nicht mehr aufzumachen. Zu blöd, dass genau (ungelogen!) einen Tag vorher die zweijährige Garantiefrist des Flitzers ablief.

Die Geister-Remote

19. Januar
Als Philip seinen Volontärskollegen Marcus bat, beim Mehrspieler-Test von "Let's Tap" behilflich zu sein, ahnte er noch nicht, dass er bald am Rande der Verzweiflung stehen sollte. Der Grund: Die japanische Wii-Konsole fing plötzlich an, sich merkwürdig zu verhalten. Immer wieder ging sie aus oder wechselte in das Wii-Menü. "Vielleicht sind wir zu nah am Gerät dran?" und "Warum ist da immer ein Spieler mehr angemeldet?" rätselten die beiden und entfernten vorsichtshalber den Akku einer weiteren Remote auf Philips Schreibtisch. Doch erbarmungslos malträtierte das Gerät weiter das Nervenkostüm der Volontäre. Erst nach einer Viertelstunde löste Michael das Geheimnis der spukenden Fernbedienung auf und zog grinsend die verantwortliche Remote aus seiner Hosentasche.

Videospiel-Wissen, das niemand braucht:



In der Saturn-Klopperei "Fighters Megamix" könnt Ihr nach satten 84 Spielstunden als AM2-Palme spielen. Wählt dazu Kuma-chan mit dem Z-Knopf und schon steigt das Studio-Logo in den Ring.

Verspätete Grüße



5. Januar
Wenn der Postmann bei der M!-Redaktion klingelt, sind entweder Bestechungsgeschenke oder Testmuster im Anmarsch. Nach den Feiertagen erreichte uns der ein oder andere verspätete Weihnachtsgruß: Neben einer verspielten "Professor Layton"-Karte aus Japan freuten wir uns besonders über diese drolligen "Brütal Legends"-Grüße von Tim Schafer.

Ein Paket zum Fürchten

22. Dezember
Das Testmuster des Horror-Shooters "F.E.A.R. 2" erreichte uns in einer Holzkiste, die neben unheimlichen Kinderzeichnungen, einem Poster und Screenshot-Polaroids auch eine verkohlte Puppe enthielt – coole Idee!



Herr Schmitt von Cypress?

19. Januar
Seit viereinhalb Jahren ist Matthias Schmid beim Cybermedia Verlag; lange schrieb er für die MAN!AC, seit vier Monaten für die M! Dass es Atari bislang versäumt hat, den Heftnamen im Postverteiler auf M! Games umzustellen, ist durchaus möglich, auch den Redakteursnamen kann man mal falsch schreiben. Aber dass Matthias neuerdings für den dahingeschiedenen Konkurrenzverlag Cypress schuftet – das war uns dann doch neu.





ROBOTRON:





Der Einfluss des Rundum-Shooters wirkt bis heute nach. Im Gespräch mit seinem Schöpfer Eugene Jarvis gehen wir dem Vermächtnis auf die Spur.



System: **Arcade**
Hersteller: **Williams Electronics**
Jahr: **1982**

Moderne Controller haben üblicherweise zwei analoge Sticks zum Bewegen und Schießen, was gleichzeitiges Ballern in eine Richtung und Flüchten in eine andere erlaubt. Dieses Konzept wurde eingeführt mit "Robotron: 2084" von Eugene "Defender" Jarvis – ein bahnbrechender Shooter, der mit nur einem Bildschirm auskam. Das Spiel stellt Euch als letzte Hoffnung der Menschheit vor die knackige Aufgabe, Klone der einzigen verbliebenen Familie vor Horden tödlicher Roboter zu schützen.

Berserker

"Robotron: 2084" fand in "Berzerk!" einen einflussreichen Vorläufer: Überraschenderweise waren es gerade dessen eingeschränkte Bewegungsmöglichkeiten, die Eugene Jarvis zu der revolutionären Kontrollmethode seines eigenen Spiels inspirierten. "'Berzerk!' war großartig, aber ich fand es frustrierend, dass man auf Feinde zulaufen musste, um auf sie zu schießen. Wenn sie nahe an mir dran waren, wurde es schwierig, sie zu töten, ohne selbst dabei zu sterben", erklärt Jarvis. "Aber als ich eines Tages spielte, entdeckte ich eine interessante Sache: Ich hielt den Feuerknopf gedrückt und die Spielfigur blieb stehen. So konnte ich mit dem Joystick die Richtung der Schüsse bestimmen." In diesem Augenblick ging ihm ein Licht auf: "Ich dachte mir, wieso nicht einfach zwei Joysticks nehmen – einen zum Bewegen und einen zum Feuern?"

Diese Offenbarung kam zur rechten Zeit. Jarvis hatte soeben mit der Arbeit an "Robotron: 2084" begonnen. Dabei stützte er sich auf eine Erfahrung, die er beim Spielen von "Robots" (ein rundenbasiertes UNIX-Spiel) und "Berzerk!" machte. "In diesen Spielen war es besonders spaßig, Roboter miteinander kollidieren zu lassen und damit beide zu zerstören. Ich fing mit der Entwicklung eines Spiels an, bei dem es sich nur darum drehte", erinnert sich Jarvis. "Aber das war zu passiv – nach jahrelangem 'Defender'-spielen will man Gegner abknallen, deshalb wurde die Baller-Mechanik eingeführt."

Räumliche Begrenzung

Jarvis weiß, dass es bereits 1982 als 'retro' galt, den Spielablauf auf einen einzelnen Bildschirm zu beschränken. Obwohl scrollende Universen spannender zu sein schienen, lag der Charme von "Robotron: 2084" an der klaustrophobischen Stimmung, die dadurch entstand, dass der Spieler permanent von zahlreichen feindlichen Objekten umzingelt war. "Dieser Aspekt des Spiels entstand, als ich die von oben herabwandernden Aliens in 'Space Invaders' betrachtete. Ich fragte mich: Was würde wohl geschehen, wenn man als Spieler mittendrin wäre und die Feinde aus allen Richtungen kämen", verrät Jarvis. "Das Resultat war eindrucksvoll – man war nirgendwo sicher und konnte sich in keiner Ecke verstecken, denn die Feinde rückten aus allen Richtungen an!"

Aber "je stärker man einen Gegner macht, desto stärker muss der Spieler sein – man braucht ein Gleichgewicht der Kräfte", analysiert Jarvis. "Robotron: 2084"-Zocker benötigten eine mächtige Waffe – deshalb entstanden die Doppelstick-Steuerung und Schnellfeuergeschosse, um Scharen von Feinden auszulöschen. "Das Lustige daran: Wenn du umzingelt bist und einen Pfad durch die ganzen Roboter freischießt, bist du wieder bei den altmodischen Kontrollen von 'Berzerk!' angekommen und ballerst in die Richtung, in die du läufst", scherzt Jarvis.

Das "Robotron"-Vermächtnis

Von all seinen Entwicklungen war "Robotron: 2084" die einflussreichste – dank der wegweisenden Steuerungsmethode, die zahllose moderne Titel nutzen. "Das ist eine wundervolle Sache, aber was ich getan habe, war naheliegend – wäre ich nicht darauf gekommen, hätte es jemand anderes erfunden", wiegelt Jarvis bescheiden ab. "Es ist einfach eine offensichtliche Lenkmethode."

In Bezug auf die anhaltende Popularität der "Robotron"-Mechanik – das Spektrum der aktuell erhältlichen Nachahmer reicht von "Blast Factor" über "Geometry Wars" bis zum psychedelischen "Riff: Everyday Shooter" – reagiert Jarvis ähnlich gelassen. "Ich finde es großartig, dass heutige Designer das 'Robotron'-Format aufgreifen und mit ihm an neuen Konzepten arbeiten. Es ist ein spaßiges und praktisches System und vielleicht hat sich die Spiele-Industrie endlich davon gelöst, alles in 3D machen zu wollen. Wir sind endlich wieder dabei, Spiele so gut zu machen wie möglich und Grafik zur Unterstützung einer guten Spielidee einzusetzen. Technikversessenheit sollte nicht den Spielablauf bestimmen." *gr/mh*



STECKBRIEF

Name: Eugene Jarvis
Alter: 53
Damals: Designer von "Robotron"
Heute: Präsident von Raw Thrills (www.rawthrills.com)

JARVIS ÜBER 3D

"Robotron: 2084" erhielt einen Pseudo-Nachfolger namens "Blaster", doch der erinnerte letztendlich eher an "Defender". "Es war ein Versuch, das Konzept von 'Defender' aufzugreifen und in eine 3D-Umgebung zu übertragen, inklusive dem Rausch eines Fluges durch das Weltall, bei dem Dinge an dir vorbeizischen", sagt Jarvis.

Von seinem Trio früher Spielhallen-Titel hält Jarvis "Blaster" für den schwächsten, vor allem wegen der 3D-Problematik. "3D ist aufregend, stimulierend und emotional mitreißend, aber der Spieler hat nur unvollständige Informationen über seine Umgebung und verfügt über eingeschränkte Bewegungsmöglichkeiten. Bei 2D-Spielen kannst du alles um dich herum erfassen, aber in 3D siehst du die Dinge hinter dir nicht. Deshalb ist es möglich, von Feinden getötet zu werden, die man gar nicht wahrgenommen hat. Spieler finden so etwas unfair."

Durch "Blaster" lernte Jarvis, die Einschränkungen von 3D-Spielen zu erkennen und weshalb es so schwer ist, klassische 2D-Titel dreidimensional zu machen: "Die Leute wollten immer 'Tetris', 'Robotron' oder 'Pac-Man' räumlich gestalten, aber diese Art von Spiel hat nie funktioniert."



Welcher Spieletitel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf – diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 24. Februar eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung gibt es im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen.



Lösung Ausgabe 02/09
Mario Barth

VORSCHAU



Die nächste M! Games-Ausgabe **04/09** erscheint am **27. Februar 2009**



- **» Resident Evil 5 – der Test**
- **» Halo Wars**
- **» Ninja Blade**
- **» Exklusiv: eine höllisch interessante Enthüllung**

Außerdem » Fallout 3: Anchorage, Sacred 2, Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, Street Fighter IV: Profi-Tipps, Retro: The Making of Miner 2049er

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Michael Herde (mh), Marcus Grüner (ma), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Jan Königsfeld (jk), Craig Grannell (gr), Thomas Nickel (tn), Ralph Karels (rk), Rafael Dyll, Boris Kretzinger, Alexander Triesch

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 44

NACHBESTELLUNG
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Killzone 2 © Sony
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2009

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Die Auftraggeber der in M! geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.


DRAGON QUEST
Die Hand der Himmelsbraut
DAS ABENTEUER
DEINES LEBENS !
www.dragonquest-game.de
Parry wirkt den Zauber Zack!
6
Freigegeben ab sechs Jahren gemäß §14 JuschG
usk
NINTENDO DS
SQUARE ENIX

